CHRONO CROSS

ULTIMANIA

アルティマニア

CHRONO CROSS ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by DigiCube



CHRONO CROSS クロノ・クロス

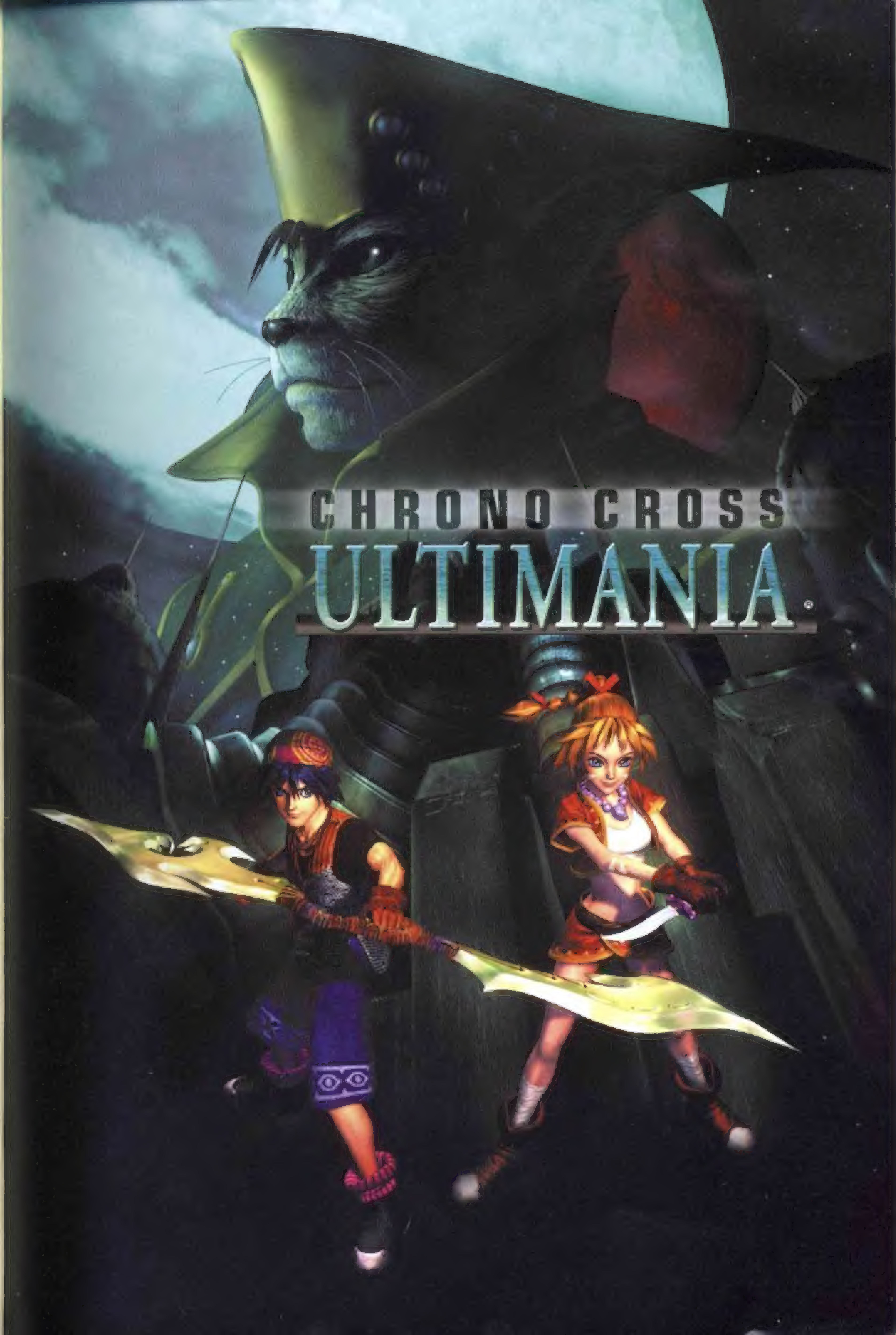
ULTIMANIA®

アルティマニア

クロノ・クロス アルティマニア

仲間を全員そろえる方法からマルチエンディングの条件まで完璧解析！『クロノ・クロス』の全貌がこの1冊に！！

完全監修：スクウェア／著：スタジオベントスタッフ


CHRONO CROSS
ULTIMANIA

Prologue



かつて星は、滅びの未来をたどるはずだった。

死に瀕した星は、ひとつの夢を見た。

自分の生きた歴史をふりかえる、壮大な夢を……。

その夢を垣間見た、少年少女たちがいた。

未来を知った彼らは、時空を越え、歴史を改変する。

ときに王国暦1000年、ガルディア王国全盛の時代のこと。

滅びの未来は死に、星の平和は未来永劫、約束されたかに見えた。

だが、新しい未来の誕生の陰ではまた、新たなひずみも生じていた……







『クロノ・トリガー』における略式年表

B.C.6500万	知的進化を遂げた恐竜人と未発達な原始人の対立
B.C.12000	魔法王国ジールの崩壊
A.D. 600	魔王ひきいる魔物とガルディア王ひきいる人間との戦い
A.D.1000	ガルディア王国建国1000年、平和な時代 <クロノ、ルッカ、マールの冒険開始>
A.D.1999	世界滅亡のとき
A.D.2300	死に向かう星
	<歴史改変>
A.D.1999	滅びのとき、回避
	<新しい未来>

『クロノ・クロス』開始時近辺の略式年表

＜エルニド諸島にて龍、亜人、原住民ら平和的に共存＞

A.D. 900	中央大陸の人々、エルニド入植開始 蛇骨一族、エルニドの領主になる
A.D.1000	アカシア龍騎士団旧四天王、 中央大陸で活躍
A.D.1003	セルジュ誕生
A.D.1005	ガルディア王国滅亡
A.D.1006	セルジュ、ヒョウ鬼に襲われる
A.D.1010	セルジュ、溺れかける
A.D.1020	セルジュ、次元転移しキッドと出会う

＜冒険のはじまり＞





少年たちの冒険から20年の歳月が流れ、

覇権はガルディア王国から軍事国家パレポリへ、

舞台は中央のゼナン大陸から辺境の地エルニド諸島へと移る。

龍の伝説が色濃く残るエルニド。その片田舎にあるアルニ村で生を受けた少年、セルジュ。

彼はある日、ふとしたはずみで別の世界に迷いこむ。

はじめて見るはずなのに、どこか懐かしさを感じさせる少女、キッドとの出会い。

それは自分と世界の謎を解く旅への幕開けであった。



これまで何ひとつ疑いを持たず、平凡な日々を送っていたセルジュのなかで、

いま、あらゆる疑問が渦を巻く。

自分は一体何者なのか？

自分が存在する意味は何なのか？

世界はどこへ向かい、自分はいま、何をなすべきなのだろう？

そして星は、人間という存在をどう受け止めているのだろうか？

すべての答えは、伝説の秘宝、“凍てついた炎”にあるという……



WELCOME TO CHRONO CROSS ULTIMANIA!!

雑誌にイラストが公開されはじめたころ、前作とのギャップにとまどう人の声を何度か聞いた。
僕自身、違和感を覚えなくはなかった。
はたして『クロノ・クロス』は、『クロノ』たり得るのだろうか？
名前だけを冠した、異質のゲームになってしまったのではないだろうか？

プレイを終えた今ならば、はっきりと答えられる。
『クロノ・クロス』は、『クロノ・トリガー』の熱い血をその体内にしっかりと受け継いだ作品なのだ、と。
シナリオに関して言うなら、『クロス』が『トリガー』のどこから派生した物語なのか、エンディングに到達したときに、より深く理解できる。
序盤では別の作品のように感じさせながら、じつはこれほどまでに濃密に前作とからみ合った“続編”を見たのは、なんともひさしぶりだ。
それもそのはず、前作の開発現場にいたスタッフたちが今回も中心となり、『クロノ』ワールドのDNAを注入し、さらにスケールアップさせる作業をコツコツと2年近くもの間つづけていたのである。

彼らスタッフが作り上げた新たなる『クロノ』を存分に楽しんでもらえたら——
その手引きとなるべく、本書ではゲーム中に出てくるエレメントの色に準じて章立てし、可能なかぎりの情報をつめこんでみた（色の順番が何を意味しているか……わかる人にはわかるよね）。

また、人によってさまざまなプレイスタイルがとれるゲーム内容に対応するため、ULTIMANIAシリーズ初の試みとして、各章ごとに「ULTIMANIA式遊びかたの提案」というコーナーも用意してみた。

本書を最初から最後まで読みつくし、ふたつの世界で起こる出来事を自在にコントロールできるようになっているとき——それは、あなたの記憶に『クロノ・クロス』というゲームの魅力がすりこまれているときでもある。

スタジオベントスタッフ
山下　章

クロノ・クロス ULTIMANIA CONTENTS

ATTENTION!!

ふたつの世界のどちらに属するものなのかを明確にするため、本書ではマップ名などに以下のマークを添えて表記している。

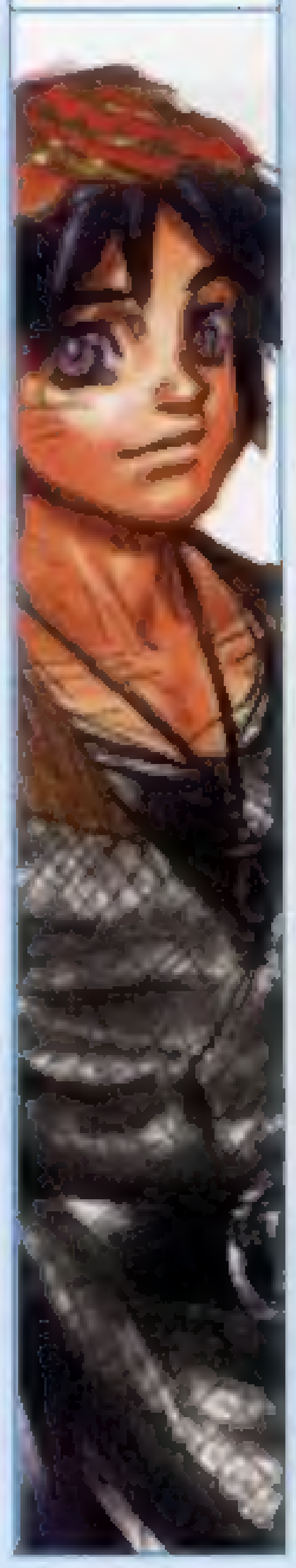
H……HOME WORLDに対応したもの
A……ANOTHER WORLDに対応したもの

Home world MAP

本島

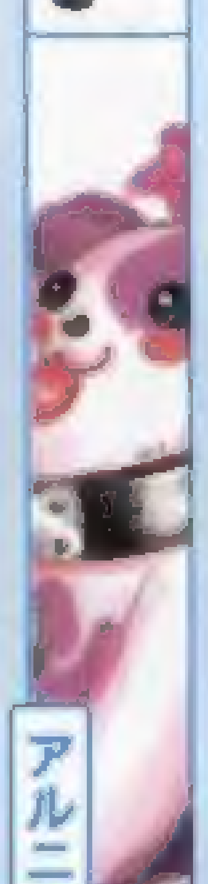


セルジュ ▶P.20



仲間にできるキャラクター&仲間にできる場所

ポシュル ▶P.29



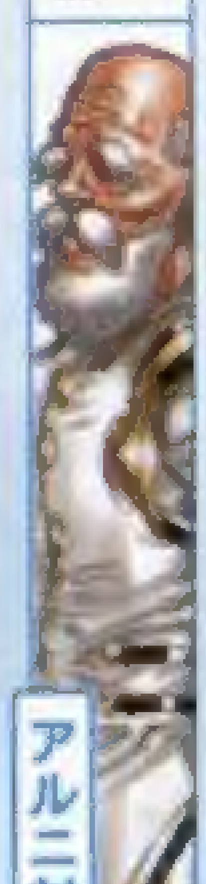
アルニ村

ラズリー ▶P.36



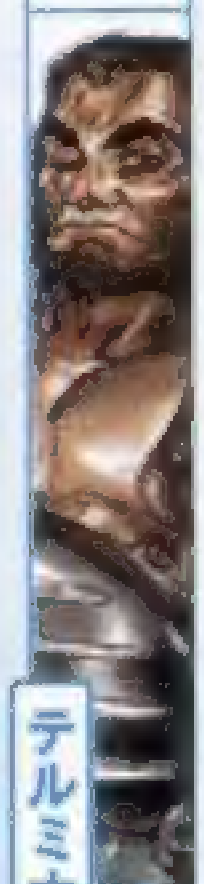
ヒドラの沼

ラディウス ▶P.48



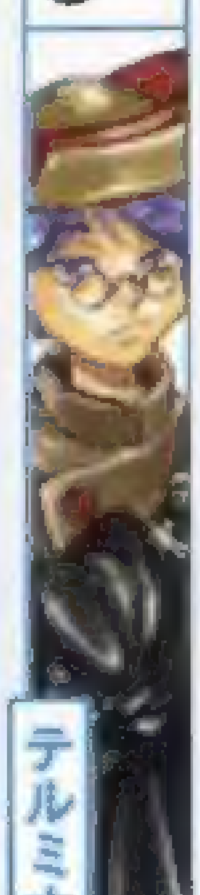
アルニ村

ザッパ ▶P.49



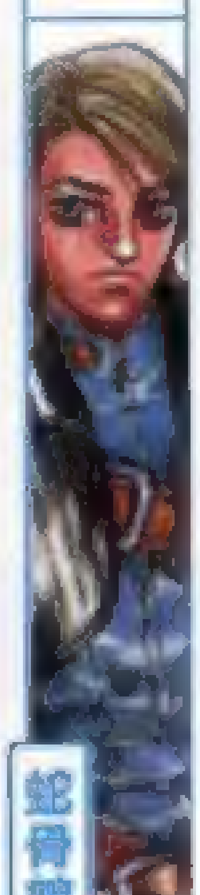
テルミナ

バンクリフ ▶P.50



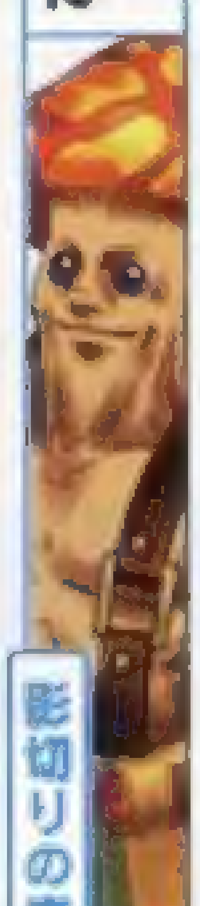
テルミナ

イシト ▶P.51



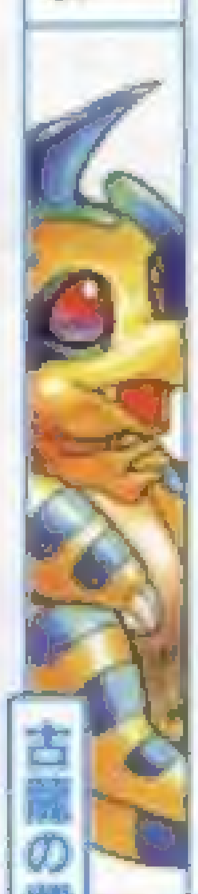
蛇骨館

キノコ ▶P.52



影切りの森

龍の子 ▶P.53



古龍の砦

星の子 ▶P.54



天龍の島

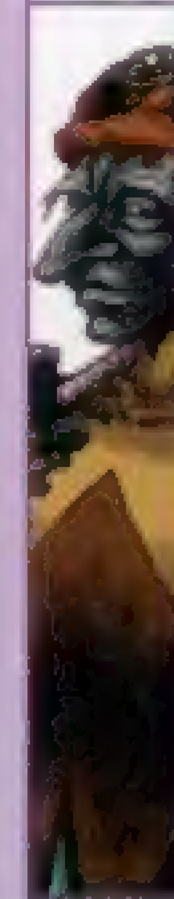
エルニド諸島

ボートで接岸可能な場所



カオスフィールド

スプリガン ▶P.47



ツクヨミ ▶P.26

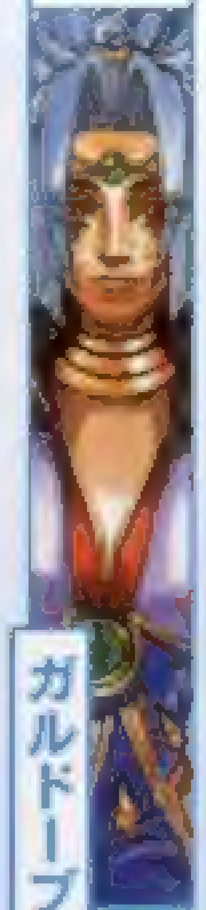


カブ夫 ▶P.70



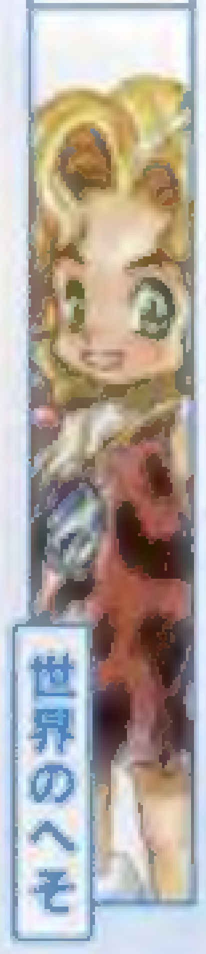
隠者の小屋

スティーナ ▶P.68



ガルドーブ

リーア ▶P.67



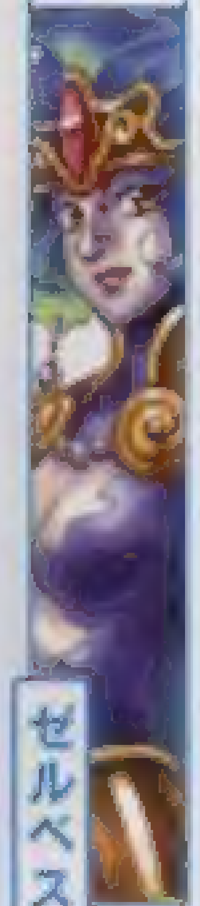
世界のへそ

ミキ ▶P.66



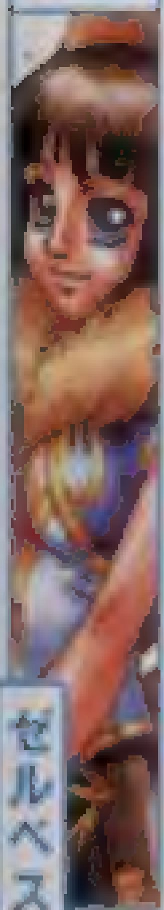
ゼルベス

イレーネス ▶P.57



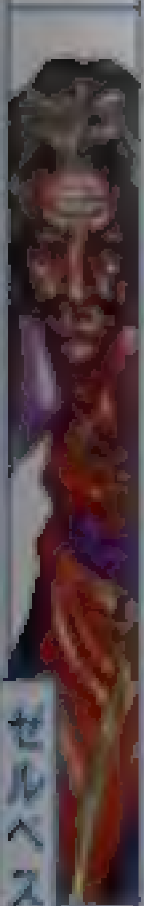
ゼルベス

ジャネス ▶P.56



ゼルベス

スネフ ▶P.55



ゼルベス

ヤマネコ
▶P.24



Another world MAP

本島



仲間にできるキャラクター&仲間にできる場所



- キッド ▶P.22 — 風鳴きの岬
- レナ ▶P.28 — アルニ村
- ポシュル ▶P.29 — アルニ村
- ラッキーダン ▶P.30 — アルニ村
- アルフ ▶P.31 — テルミナ
- スラッシュ ▶P.32 — 影切りの森
- ピエール ▶P.33 — テルミナ
- コルチャ ▶P.34 — テルミナ
- ママチャ ▶P.35 — テルミナ
- グレン ▶P.37 — テルミナ
- メル ▶P.38 — ガルドーブ
- ドク ▶P.39 — ガルドーブ
- ジルベルト ▶P.40 — テルミナ

エルニド諸島

ボートで接岸可能な場所





- スカール ▶P.41 テルミナ
- ルチアナ ▶P.42 蛇骨館
- 改良種フィオ ▶P.43 蛇骨館
- ツマル ▶P.44 天下無敵号
- オーチャ ▶P.58 蛇骨館
- ギャダラン ▶P.59 蛇骨館
- ファルガ ▶P.60 天下無敵号
- 蛇骨大佐 ▶P.61 天下無敵号
- リデル ▶P.62 隠者の小屋
- カーシュ ▶P.63 テルミナ
- ゾア ▶P.64 テルミナ
- マルチェラ ▶P.65 天下無敵号
- オルハ ▶P.69 ガルドーブ

CHRONO CROSS クロノ・クロス 入門

前作「クロノ・トリガー」の20年後の世界で、新たな冒険物語が展開する「クロノ・クロス」。本作に盛りこまれている要素のなかから、最低限知っておきたい情報を解説しよう。はじめて「クロノ・クロス」にふれる人へ贈る入門ガイドだ。

CROSS 1 ふたつの世界がクロスするパラレルワールド

冒険の舞台となるのは、前作に登場したゼナン中央大陸の南方に位置するエルニド諸島。しかし、ゲーム中には、ふたつのエルニド諸島が存在している。それぞれ同じように見えるが、じつは微妙にちがう並行世界──"パラレルワールド"が、本作の最大のテーマになっているのだ。解決の糸口が反対側の世界で見つかるというような、ふたつの世界を横断して展開するイベントも、数多く用意されている。



次元のゆらぎが別世界への扉

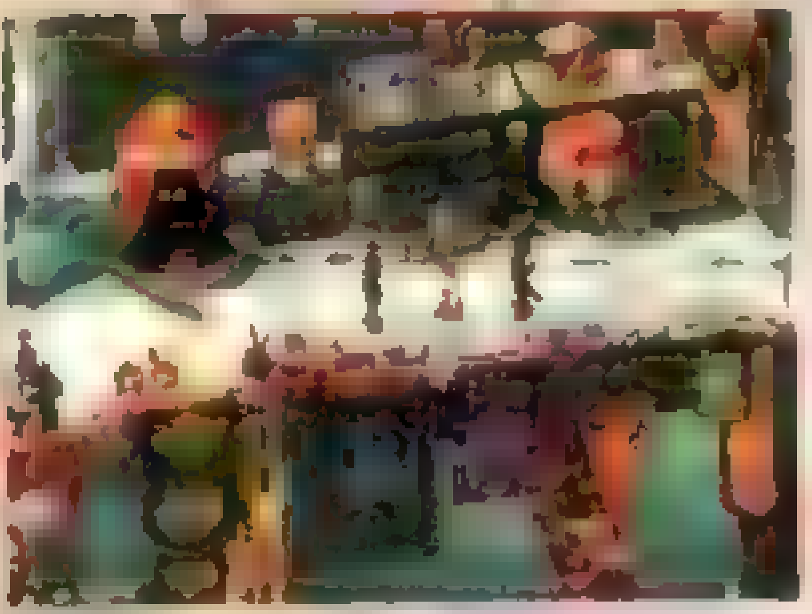
◀「次元のゆらぎ」と呼ばれる地点から、もう一方の世界へ移動することができるのだ。

交錯するふたつの世界

HOME WORLD

最初に冒険がはじまるほうの世界は、「HOME WORLD」と呼ばれる。エルニド諸島の領主だった蛇骨大佐が3年前に行方不明となり、大陸から大国パレポリが統治に乗り出してきた。それでも、南国特有ののんびりした風土のせいか、人々は明るく前向きに生活している。





◀▼エルニド最大の都市テルミナの様子も異なる。パレポリ軍が統治しているHOME WORLDと、蛇骨感謝祭の準備が進むANOTHER WORLD。





▲▶HOME WORLDでは、まだ自然が豊富に残っているが、ANOTHER WORLDでは自然破壊が進み、海産物も少なくなっている。

ANOTHER WORLD

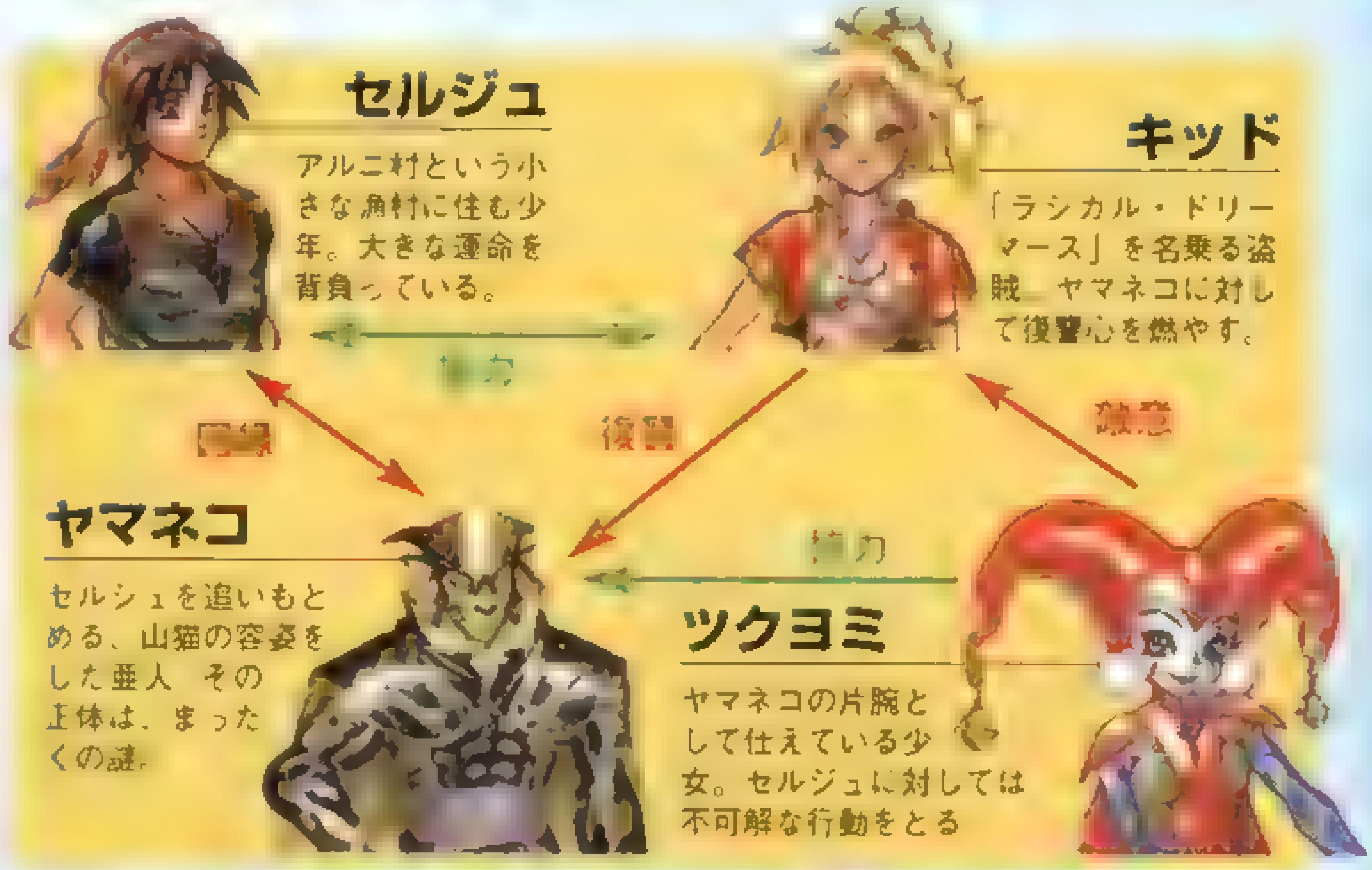
次元のゆらぎを通過して訪れる、反対側の世界を「ANOTHER WORLD」と呼ぶ。領主の蛇骨大佐は健在で、圧政をしいているパレポリをうち倒すため、古代に龍族が造った砦で未知の力を得ようと画策している。ちなみに、シナリオの序盤では、おもにこちらの世界を旅するのだ。

マップを見る

2 時の流れと少年の運命がまじわる物語

『クロノ・クロス』の主人公は、セルジュという少年。ある日セルジュは、ふとしたはずみで、よく似た別の世界へと迷いこんでしまう。そこに現れたのが、彼を捕らえようとするヤマネコの手下たち。そのときに加勢してくれた旅の少女、キッドとともに、セルジュはもとの世界へ帰るための方法を探す旅に出る――。

しだいに明らかになっていく、セルジュの存在と世界の未来との因果関係。時空を超えた、壮大なドラマがはじまるのだ。



シナリオを体験する

3 40人以上の仲間たちの人生が交差する

冒険をつづけていくなかで、たくさんのキャラクターたちが仲間として行動をともにすることになる。その数は、総勢40人以上。重大な目的を達成するために同行を申し出る人物から、単に興味本位でついてくる人物まで、彼らが仲間に加わる理由はさまざまだ。

ほとんどの仲間キャラクターには、何かしらのエピソードが用意されており、それを探すことも冒険の楽しみのひとつとなる。また、仲間キャラクターはバトルに参加させることができるので、多くの仲間を集めれば、それだけ多彩な戦略がとれるようになるのだ。





オルハ

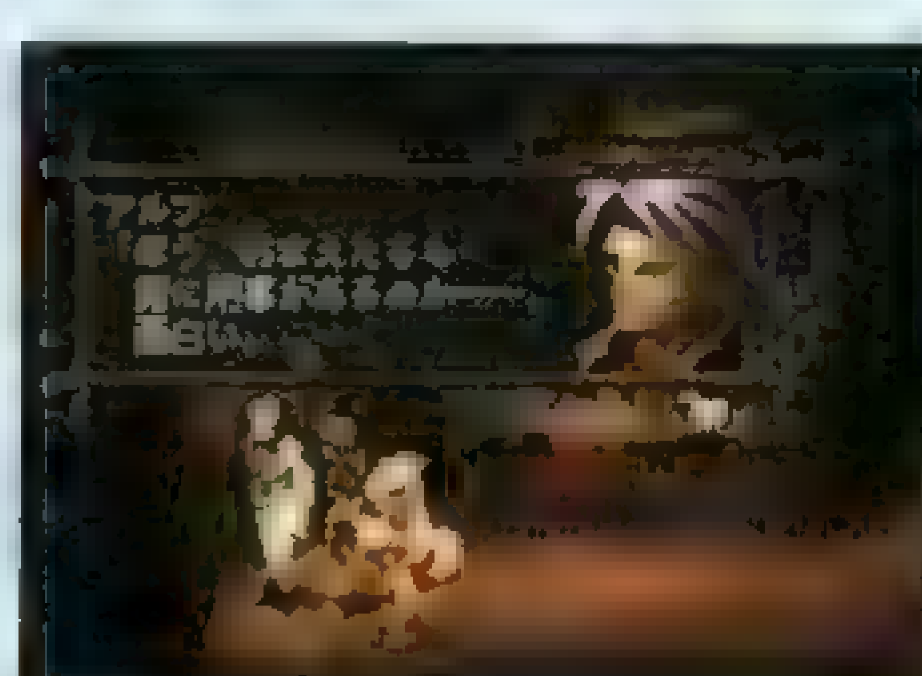
カルドーブという村で酒場を経営する女性。生き別れた双子の妹、ティアの行方を追っている。

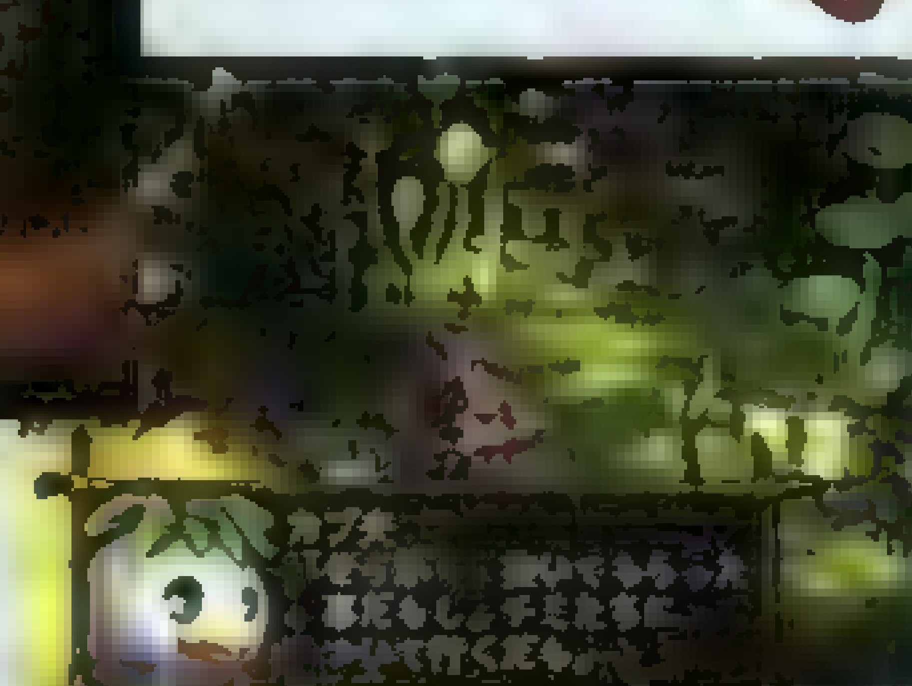


ツマル

科学者ルチアナが造った、新種の生命体。世界を旅してみたいという理由でセルジュに同行する。







▲▶物語の展開上かならず仲間になる人物のほか、特定の条件を満たさなければ仲間にならない人物もいる

キャラクターを知る

CROSS 4 時間と行動がリンクした「クロス・シーケンス・バトル」

本作のバトルでは、「クロス・シーケンス・バトル」と呼ばれるシステムが採用されている。各キャラクターに設定されているスタミナという値を消費することで行動し、それと同時にバトルにおける時間が経過する、というシステムだ。各キャラクターは、スタミナさえあれば、いつでも好きなときに行動させることができる。最初はとまどうかもしれないが、すぐにバトルの流れを自由にあやつれるようになるだろう。



自分で時間をコントロール

◀スタミナの使いかたによって、バトルの時間の流れをプレイヤーがコントロールできる

バトル中に行なえること

攻撃 装備した武器で敵を攻撃する。弱中強の3段階があり、まとめて「直接攻撃」と呼ぶ。

エレメント エレメントを使って不思議な力を発生させる。攻撃以外に、HPの回復なども可能。

防御 守りを固めて、受けるダメージを減らす。つぎに行動順番がまわってくるまで継続。

逃走 バトルから逃げ出す。かならず成功するので、ピンチになったら逃走するのも手。

ステータスウインドウの見かた



●パワーレベル
エレメントを使用するために必要なパワー。最大で8まで上がる。

●スタミナ
行動できる量を数値化したもの。最大7.0で、1.0未満になると行動不能。

●HP
キャラクターの体力を表す。ゼロになると、バトル中の行動が不可能に。

行動のちがいによる特徴

スタミナやパワーレベルは、バトル中の行動によって増減する。それをまとめたのが右表だ。簡単に補足しよう。スタミナは、防御以外の行動をとると減少するが、ほかの味方が行動したとき(＝バトル内の時間が経過したとき)に、少しずつ回復していく。パワーレベルは、直接攻撃が命中すると上昇し、エレメントを使うと、そのエレメントが配置されているグリッドと同じレベルぶんだけ下がる(くわしくは右ページ)。一例として、スタミナが7.0、パワーレベルがゼロの状態からの行動例を下に掲載したので参考にしてほしい。

		ダメージ	命中確率	スタミナの増減	パワーレベルの増減
直接攻撃	弱	小	高	−1.0	+1
	中	中	中	−2.0	+2
	強	大	低	−3.0	+3
エレメント		中〜特大	100%	−7.0	グリッドのレベ[illegible]

※直接攻撃が命中すると、直後に行なう直接攻撃の命中率が上昇する

1 弱攻撃が命中



▲スタミナが1.0減り、そのかわりにパワーレベルが1上昇した

2 中攻撃がミス



▲ミスになると、スタミナは減るがパワーレベルは上がらない

3 強攻撃が命中



▲スタミナの減りは激しいが、そのぶんパワーレベルが3上昇

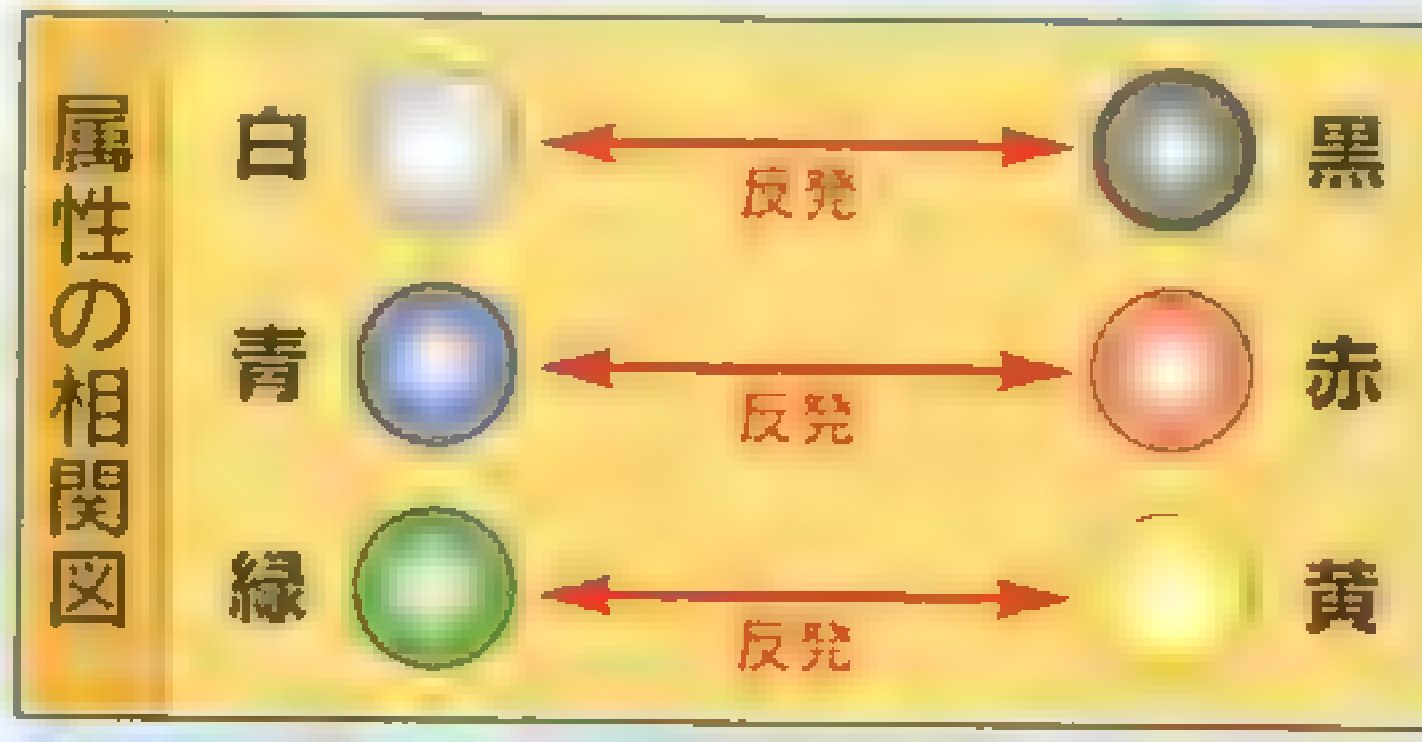
4 Lv3のエレメントを使用



▲スタミナは7.0減ってマイナス、パワーレベルも低下する

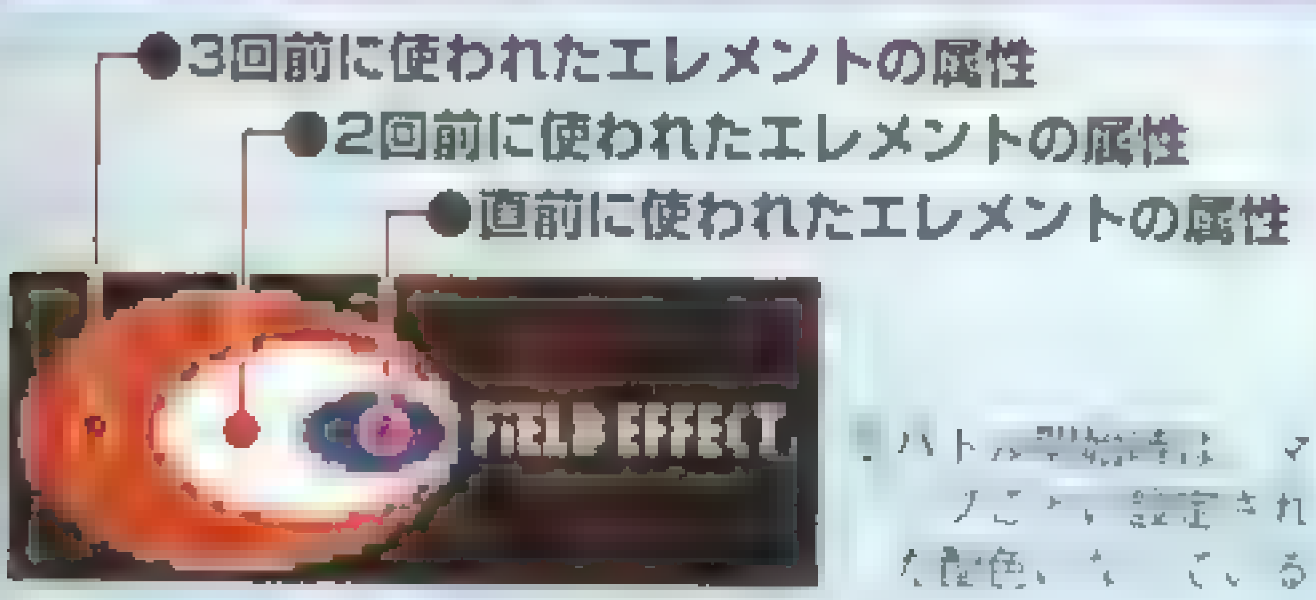
CROSS 5 属性と密接な関係を持つエレメント

特殊な力である"エレメント"は、キャラクターが持つグリッドという場所に配置し、バトル中にそのグリッドのレベルまでパワーレベルを上げることで使用可能になる。各エレメントには、色によって区別された6つの属性のいずれかが設定されており、属性同士は右図のような関係にある。使うエレメントの属性が、相手の属性と同じなら威力が弱まり、反発していれば威力が強まるのだ。なお、キャラクターやモンスターに最初から備わっている属性を、先天属性と呼ぶ。



※上記の6つ以外に、虹という7番目の特別な属性もある

フィールドエフェクトの見かた



▲バトル開始時は、マップごとに設定された配色になっている

属性は、バトルをする場所にも備わっていて（フィールドエフェクト）、エレメントが使われるたびに上記の色に変化していく。敵味方を問わず、フィールドエフェクトに多くある属性の攻撃は威力が上がり、逆に反発する属性が多くある攻撃は威力が下がるのだ。

属性を考えてエレメントを使う


◀エレメント使用時の画面。属性関係に従って、ダメージは増減する。ちなみに、直接攻撃も属性を持つ

レベル別のグリッド

使用するエレメントを選ぶ。そのバトルで1回使うと、色が暗くなって使用不能に

グリッド

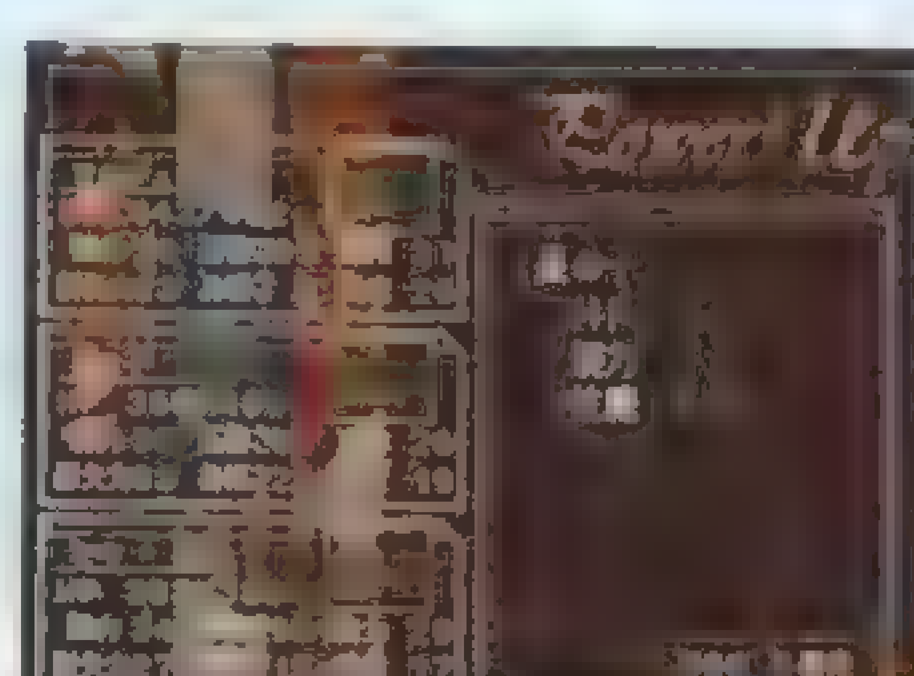
エレメントを配置するためのワク。物語が進むにつれて、数が増えていく

エレメントを使いこなす

CROSS 6 キャラクターの成長に関与する「レベルスター」システム

このゲームでは、バトルをくり返すことで能力値が少しずつ成長していく。その上限は、物語の節目で登場する敵から入手できる「レベルスター」の数によって決まるのだ。新しくレベルスターを手に入れると、それまでの成長ぐあいに関係なく、基準となる数値前後まで成長する（下図参照）。レベルスターを得られる戦い以外ではバトルをしなくても、成長はするわけだ。




◀バトル終了時、能力値が少しずつ成長する。経験値やレベルは存在しないのだ


▶レベルスターは、節目となるボス敵が持っている。倒さずに手に入れられる場合も

モンスターの情報を知る

CROSS 7 集めた素材によって装備が鍛造できる

バトルを有利に進めるためには、キャラクターに武器、防具、アクセサリーといった装備をさせる必要がある。しかし、これらのアイテムは、基本的に店で購入することができない。そのかわり、鍛冶屋へ行けば、自分で集めた素材をもとにして、装備を造って（鍛造して）もらうことができるのだ。また、いらなくなった装備を分解すると、素材がそのままもどってくる。同じ素材を使いまわして装備を強化することも可能だ。

素材を集めて鍛冶屋で鍛造



◀装備を鍛造してもらうには、素材のほかに手数料が必要。なお分解するときは無料だ

アイテムを調べる

CROSS 8 2周目以降のプレイで同じ物語がクロスオーバーする

前作同様、『クロノ・クロス』にも“2周目”が用意されている。一度ゲームを終了させると、クリアしたときの強さのまま、物語を最初から楽しむこと（強くてニューゲーム）ができるのだ。さらに今回は、クリア時の強さのままで物語の途中から2周目をはじめること（強くてコンティニュー）も可能。下記のように、2周目以降のために用意されている要素もあるので、一度クリアしたあともまだまだ楽しめるわけだ。

2周目以降の特典

- ●強い状態ではじめられる
- ●プレイスピードを調節できる
- ●セルジュをバトルからはずせる
- ●仲間を簡単に集めることができる
- ●マルチエンディングが楽しめる



◀2周目以降ならば、セルジュをほかの仲間と交代させて、好きなメンバーでバトルすることが可能



▶2周目、3周目と周回を重ねると、こんなに強い状態でゲームをはじめることができる

2周目を遊ぶ

重要 プレイデータのセーブ・ロード方法について

メニュー画面で「ファイル」の項目を選ぶと、プレイデータのセーブやロードができる。ただし、セーブできる場面には制限があり、ワールドマップ上にいるときか、「運命の書」という緑色の発光体にふれているときにしかセーブはできない。この制限は、アイテムを使ってパーティーメンバーを入れかえたり、鍛冶屋を呼び寄せるときにも当てはまる。一方、データのロードは、基本的にいつでも可能だ。



◀これが運命の書 ちなみに、メモリーカードの使用ブロック数は1となっている

【黄の章】

CHARACTER

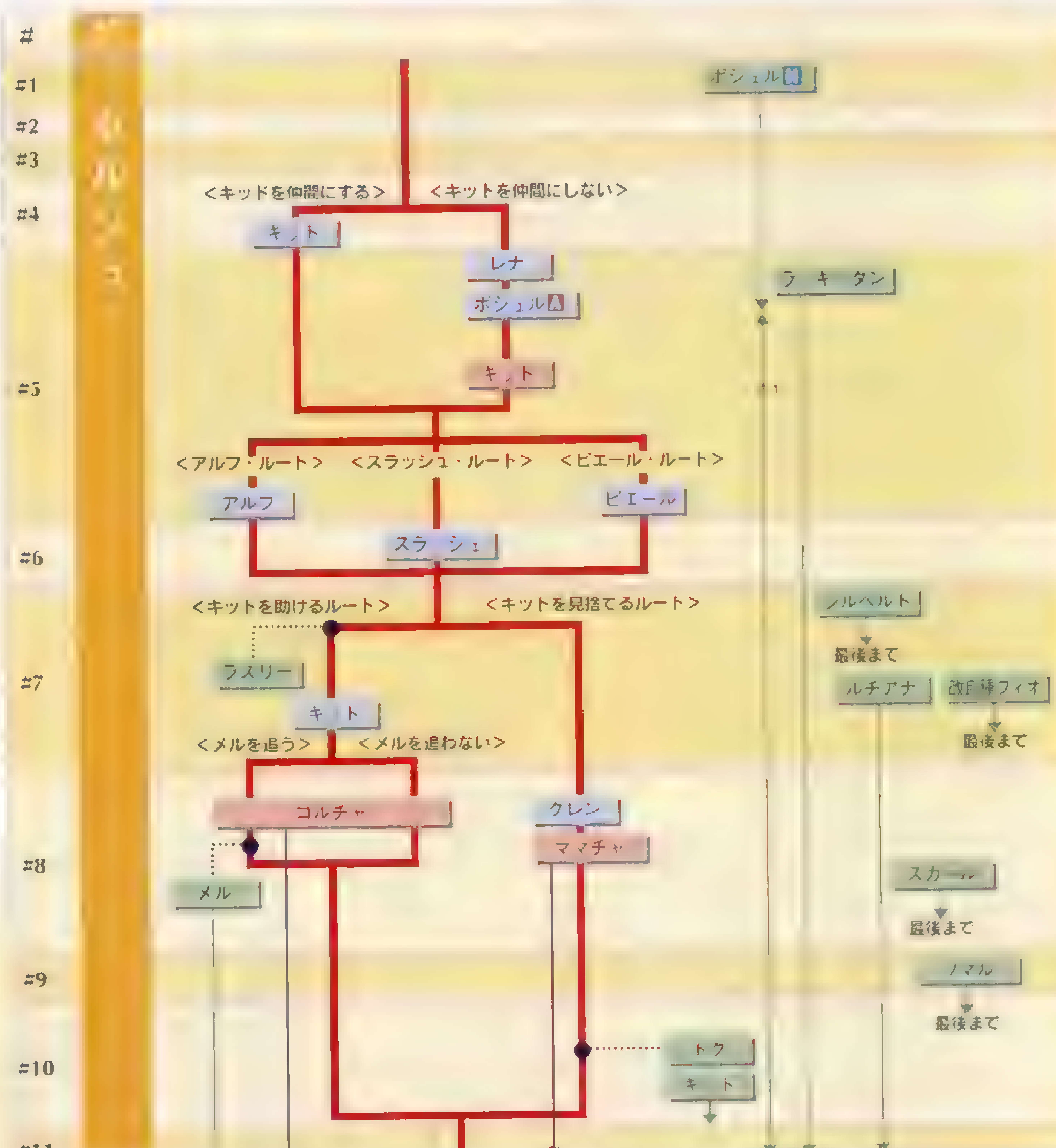


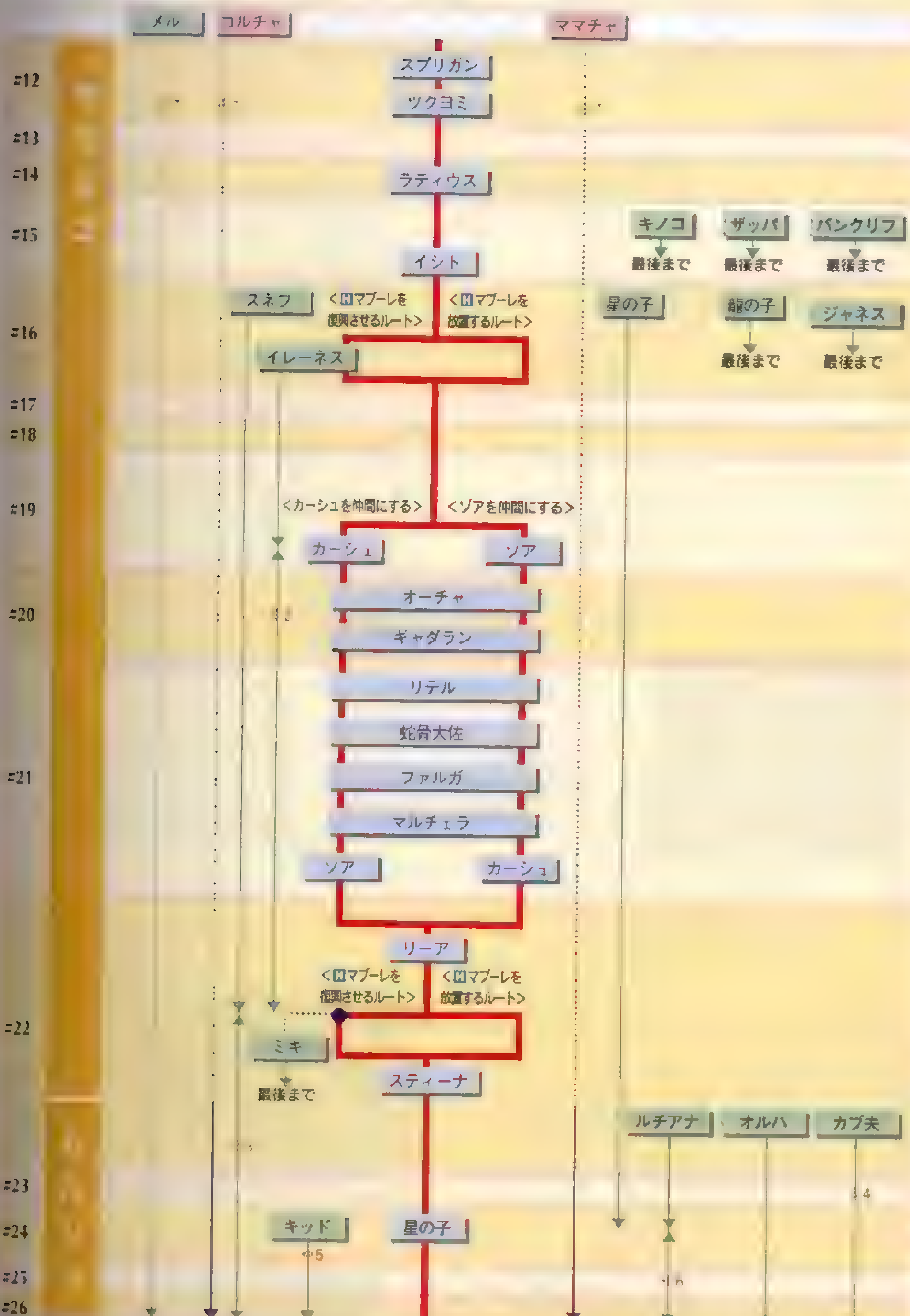
仲間キャラクター加入チャート

「クロノ・クロス」には、操作キャラクターを含めて総勢45名もの仲間キャラクターが登場する。ただし、なかには物語の分岐によって仲間にならない者もいるため、1回のプレイで全員を仲間にすることは不可能。そこで、仲間を効率よく集められるように、物語の進行順序と分岐ルートに沿って、各キャラクターの仲間になる時期をチャートで表してみた。

凡例

\#……シナリオの進行状況。ナンバーはシナリオページにもとづく(→P.244)。
キャラクター……プレイヤーが操作するキャラクター。操作キャラクターがヤマネコに変わっているあいだは、それ以前に仲間にしていたキャラクターが仲間に加わることはない(ツマルをのぞく)。
……シナリオを進めるために必要な、最低限の行動ルート
……その時点で、かならず仲間に加わるキャラクター。
……その時点で、仲間にする選択肢がかならず出現するキャラクター。矢印は、仲間に加えることができる期間を示す。
……任意で仲間に加えることができるキャラクター。矢印は、仲間に加えることができる期間を示す。
……特定のルート上でしか仲間にできないキャラクターと、仲間に加えることができるタイミングを示す。





レナと同時にANOTHER WORLDのポシュルが仲間になった場合は、仲間にできない

Ⓐテルミナでカーシュかソアを仲間にする前に、Ⓗセルヘスに停泊しているスラッシュの船の寝室へ行っていない場合は、仲間にできない

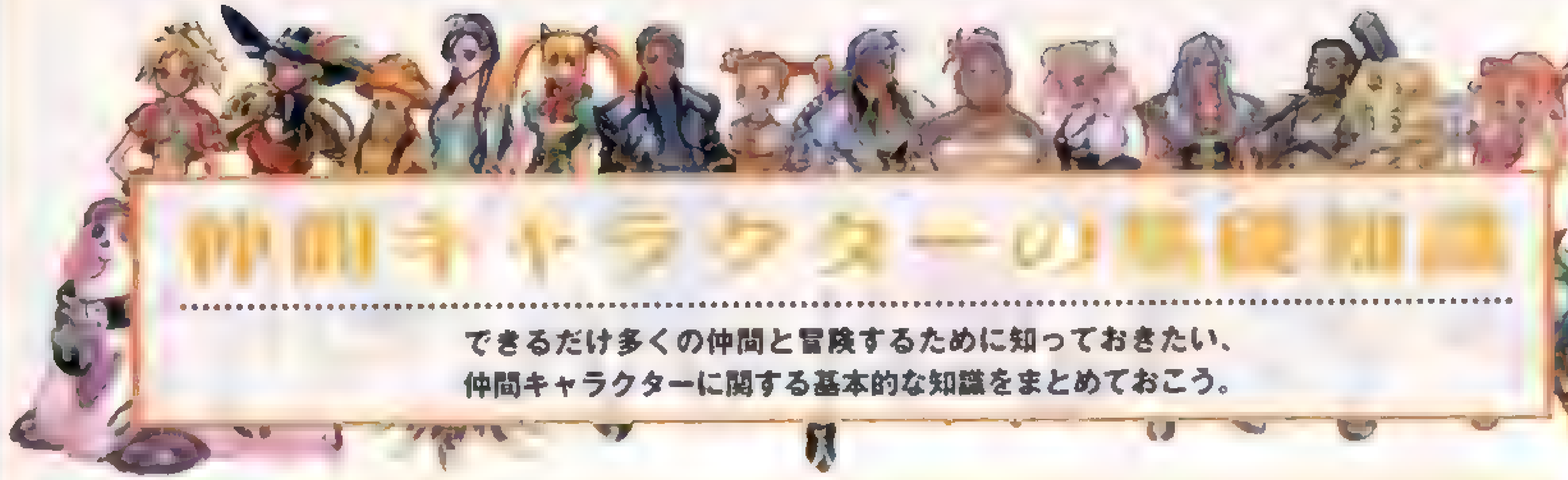
Ⓗマブーレを復興させるルートのときのみ、スラッシュのコンサート前にⒽセルヘスのひかえ室でスネフと会話していない場合は、仲間にできない

※4……[illegible]を仲間にしない場合は、仲間にできない

※5……以前に一度も仲間にしていなかった場合は、仲間にできない

※6……Ⓐ賢者の小屋でキッドを目覚めさせたあとは、仲間にできない

……点線の時期は、仲間にできない



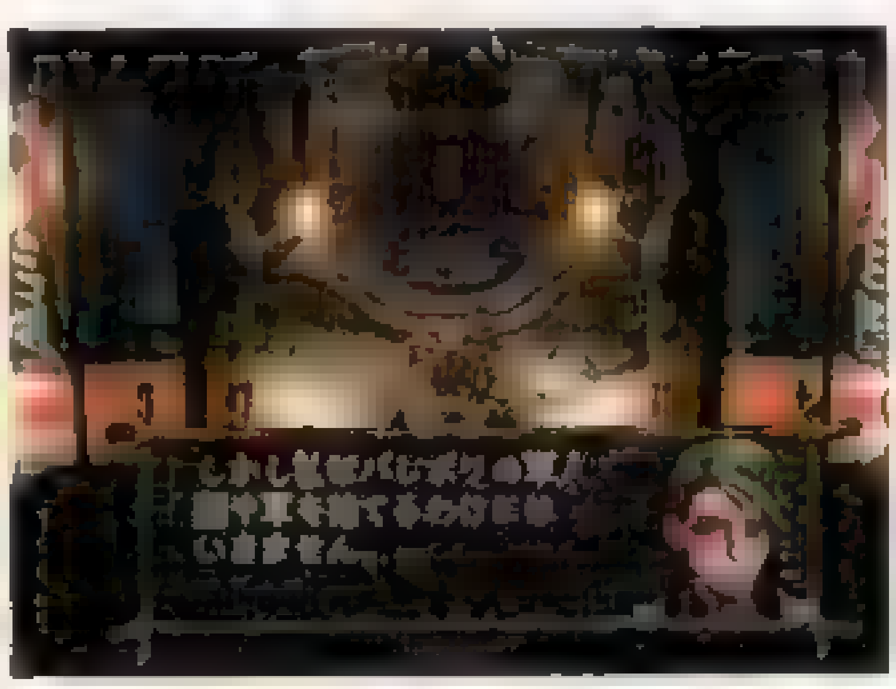
仲間キャラクターの基礎知識

**できるだけ多くの仲間と冒険するために知っておきたい、
仲間キャラクターに関する基本的な知識をまとめておこう。**

仲間は全部で45人

仲間キャラクターは、プレイヤーが操作するキャラクター（以下、操作キャラクター）のセルジュとヤマネコを含めると、全部で45人。仲間に加わる条件はキャラクターによりさまざまで、能力値や装備できるもの、固有エレメントなども人物ごとに異なっている。

操作キャラクターを含めて仲間が4人以上になったら、そのなかから3人を選んでパーティーを編成し、冒険を進めることになる。パーティーメンバーは、キーアイテムの試作テレシフター（→P.236）を使って入れかえることが可能だ。



◀ふたつの世界の両方に登場する人物は、どちらの世界で仲間にできるかが決まっている。同じ人物ふたりを仲間にすることは不可能

仲間がいる利点1

バトルが有利になる

仲間が3人に満たないうちは、少ない人数でバトルをするという不利な状況になる。一方、仲間にしたキャラクターが多ければ、自分の理想とする戦法に合うようにパーティーメンバーを選抜し、敵と戦っていくことが可能だ。

仲間がいる利点2

ストーリーへの理解が深まる

仲間は、物語を進めていく途中でいろいろな発言をする。キャラクターによっては、特定の場面でパーティー（もしくは仲間）にいると、貴重な情報を語ったり、その言葉をきっかけとしてイベントが発生する場合があるのだ。これらを手がかりに、物語への理解を深めるといいだろう。

仲間が増える仕組み

仲間キャラクターには、ストーリーを進めるうえでかならず仲間になる（もしくは仲間にする選択肢が出る）者と、物語の本筋から寄り道をし、特定の条件を満たすことで仲間になる者がいる。そのため、ただ単にストーリーを進めているだけでは、仲間はあまり増えない。仲間を増やしたいなら、寄り道も必要なのだ。

また、物語の分岐によって、仲間になる人物が限定されることも忘れずに（→P.16）。



◀物語の分岐により、仲間にできない者が出てくる。よって、1回のプレイで仲間にできるキャラクターは最大で39人

操作キャラクターがヤマネコに変わると……

物語がある程度進むと、操作キャラクターがヤマネコに変わると同時に、それまで仲間にしていたキャラクター全員が仲間からはずれてしまう。だが、心配は無用。ここではずれた仲間は、物語が進んで操作キャラクターがふたたびセルジュにもどると、自動的に仲間に復帰するのだ（キッドをのぞく）。



◀このとき強制的にはずれたキャラクターは、自動的に復帰するまで仲間にすることができない。もっとも、ノマルだけは例外だ→P.44

▶キャラクターページの見かた



❶イラスト……キャラクターの全身イラスト。
❷[illegible]……キャラクターの名前。
❸ひとこと解説……ステータス画面でプロフィールの一番上に表示される文をもとに、そのキャラクターをひとことで簡潔に説明したもの。
❹先天属性……キャラクターに最初から備わっている属性。[illegible]時に先天属性が変化する可能性があるツマルは、初期形態の先天属性を記している。
❺紹介……キャラクターの解説。
❻PROFILE……キャラクターのプロフィール。職業（または種別）、年齢、性別、出身地、身長、体重、体格、利き腕を、ステータス画面で表示されるものに準じて表記している。
❼HOMEとANOTHERの対応表……HOME WORLDとANOTHER WORLD、それぞれの世界におけるキャラクターの居場所（おもに、仲間にしたあとにいる場所）と立場・状況をまとめた表。仲間になるキャラクターが所属している世界は、HOME WORLDなら青、ANOTHER WORLDならば赤で[illegible]してある。
❽仲間にする手順……仲間に加えるために必要な手順。
❾[illegible]……バトルにおける戦闘能力の解説。
❿[illegible]……装備できるもの。各項目の内容は以下のとおり。
- ●装備可能武器…装備できる武器の系統。系統についてはアイテムページ（→P.219）を参照。
- ●装備可能防具…装備できる防具の系統。「一般」は装備者を選ばない防具全般、「女性」は女性専用であるドレス、「男性」はアクセサリーを含めた男性専用の装備（マヨネーのブラのみ）、「子供」は子ども専用であるマントを指す。
- ●専用装備…特別に装備できるもの。
- ●初期装備…はじめて仲間になったときに装備しているもの。

⓫能力値……キャラクターの能力値。★0の状態での最小能力値と、★99の状態での最大能力値を記している（★はレベルスターの獲得数を表す）。
⓬能力値成長グラフ……最小能力値と最大能力値を線で結び、能力値の成長ぐあいがひと目でわかるようにしたグラフ。スタミナ回復力とST異常持続時間は、レベルスターの獲得数で変動することがないため除外してある。
⓭ポリゴングラフィック……ステータス画面で表示される、キャラクターの全身像。
⓮グリッドの増えかた……レベルスターの入手にともなうグリッドの増えかたを図示。グリッド内に書かれている数字の個数分だけレベルスターを獲得すると、そのグリッドが使用可能になる。a、b、cがついたグリッドには、それぞれLv3、Lv5、Lv7の固有エレメントが自動的に配置される。固有エレメントを自分で配置する必要がある場合は、そのエレメントに対応したグリッドを特定できないため、レベルの枠全体を示した。また、1周目に増えるグリッドと2周目以降に増えるグリッドは、異なる色で示している。
⓯固有エレメント……使用可能な固有エレメントの名前と、対象&効果。a、b、cは⓮と対応している。
⓰Lv7固有エレメントを入手する手順……Lv7固有エレメントを入手するために必要な手順。スティーナの場合は、Lv5固有エレメントについても併記してある。
⓱連携技……連携技を使うことが可能なキャラクターの場合、その連携技の名前と対象&効果、および使用するために必要なキャラクター名と固有エレメントのレベルを記した。



セルジュ

自身の謎を解く旅に出る主人公

アルニ村で暮らす少年。明るく優しい、ごくふつうの男の子だったが、自分と世界に秘められた謎へ、しだいに向き合っていくことになる。猪突猛進のタイプではなく、何かにつけてすぐに思い悩みがち。ただし、基本的には楽天主義なので、結局は「なるようになるさ!」と思って行動することが多い。海辺で育っただけあって、船をこぐためのオールである"スワロー"を武器として使う。

PROFILE

職業	家事手伝い
年齢	17歳
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	アルニ村	(登場しない)
立場・状況	アルニ村で生活	10年前に死去

操作できる期間

Ⓐゲーム開始時から　[H]古龍の砦でのヤマネコとのバトルに勝利するまで
Ⓑ[H]古龍の砦にある儀式の間で龍の涙を使ったあとから、ゲーム終了時まで
※操作キャラクターがヤマネコに変わっているあいだは操作できない



POINT 平凡な少年の身に起きた出来事が世界を変えた

セルジュは幼少時に2度、おそろしい体験をしている。ひとつは14年前、アルニ村の自宅の裏手でヒョウ鬼に襲われ、ひん死の重傷を負ったこと。もうひとつは10年前、オパーサの浜でおぼれかけたこと。これらは、セルジュのみならず世界の運命をも激変させた、決定的な事件なのだ。









戦闘能力

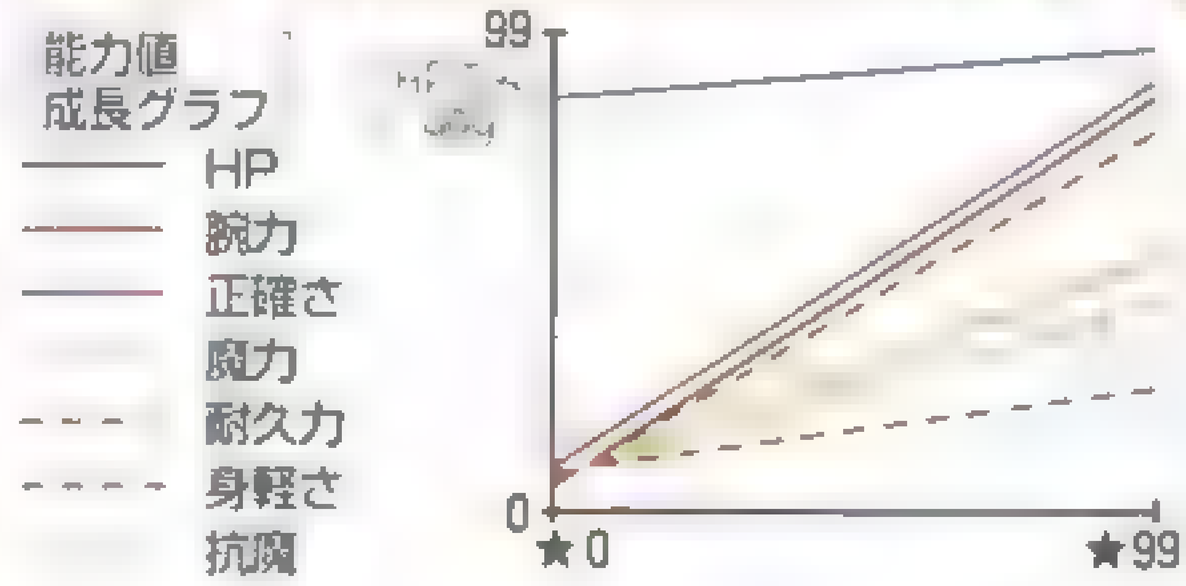
さすが主人公と言うべきか、戦闘能力は非常に優秀。どの能力値も高めなので、物理攻撃と魔法攻撃のどちらを使わせても高い効果が得られる。グリッドが多いのもポイント。

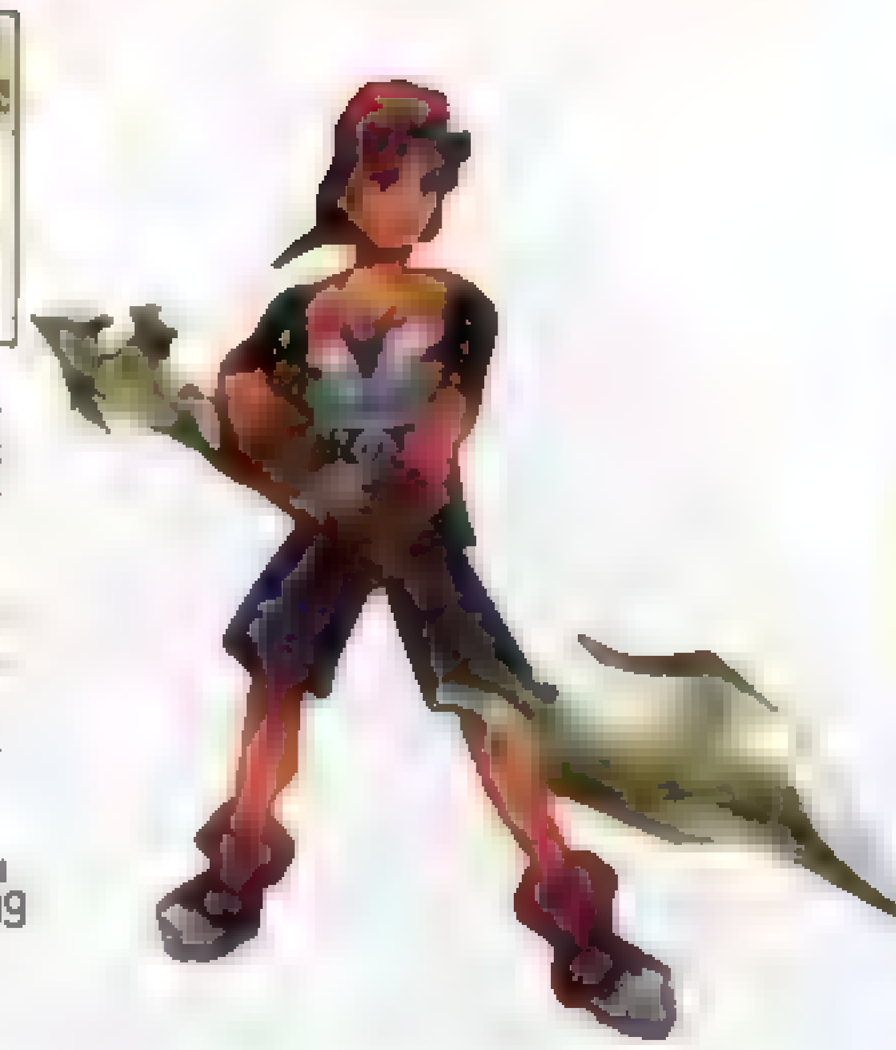
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復率	S値変更時加算値
★0	50	9	85	7	5	8	7	10	10
★99	850	88	95	52	78	25	43		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22	31	39					
19	20	24	30				
12	14	16	23	36			
7	8	9	13	21	34	46	48
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32	47				

固有エレメント

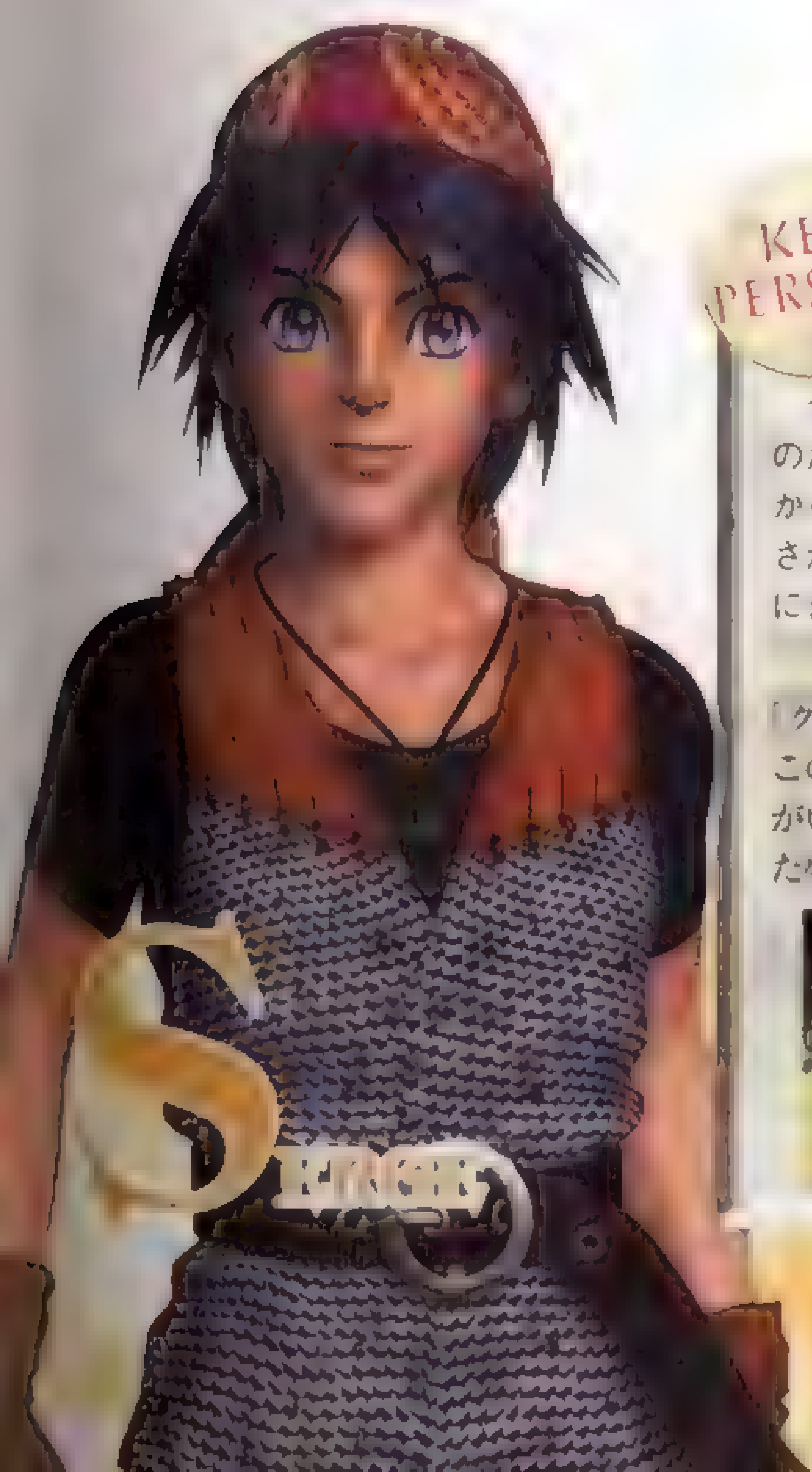
- a ダッシュ斬り（敵単体・物理攻撃）
- b シャイニング（敵全体・魔法攻撃）
- c スカイアロー（敵単体・魔法攻撃）

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する

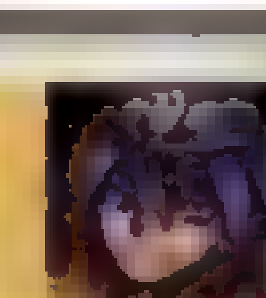


連携技（2人技）	エックス斬り（敵単体・物理攻撃） ……セルジュ（Lv3）＋グレン（Lv3）
連携技（3人技）	ミックスデルタ（敵全体・魔法攻撃） ……セルジュ（Lv5）＋レナ（Lv7）＋ラズリー（Lv7） ゼット斬り（敵単体・物理攻撃） ……セルジュ（Lv7）＋キッド（Lv5）＋スプリガン（ソイソー：Lv4）



KEY PERSON

ダークセルジュ

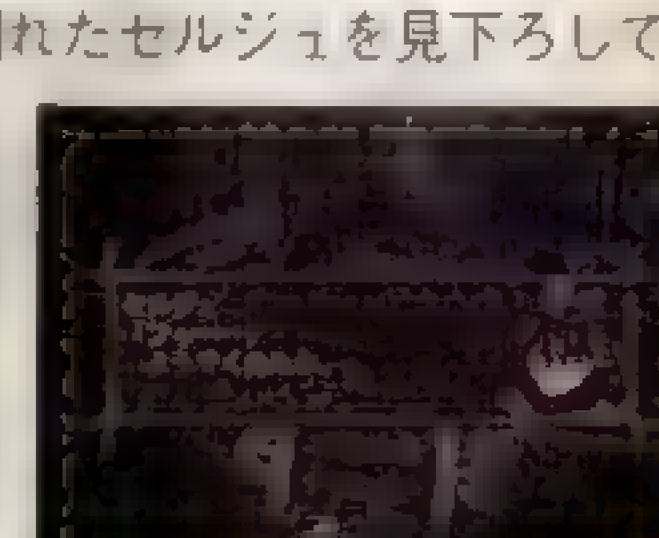


セルジュの肉体を借りた、邪悪の化身。身体こそセルジュのものだが、内に宿る精神はセルジュとはまったくの別人。その内面からは、すべてのものに対する憎悪と、万人を凍てつかせる冷たさがにじみ出ている。ANOTHER WORLDの各地で、全世界を敵にまわすかのような破壊活動を行なうが、その真意は不明。

INPRESSIVE WORDS

「ククク……。そうだ、いいぞ！　憎しみが増してゆく。美しい！　この世では、唯一憎しみだけが純粋だから、な」「神の庭へ来るがいい、セルジュ。決着がつけたくば、な。10年前にはじまった夢の……」 A古龍の砦にて、倒れたセルジュを見下ろして







キッド

復讐に燃える旅人

セルジュを冒険へと誘う旅の少女。その正体は、各地でおそれられている「ラジカル・ドリーマーズ」という名の有名な盗賊である。性格は自己中心的でガサツ、短気。勝ち気で、人に弱みを見せたり、人から恩を受けたりすることを極端に嫌う。根は優しく素直だが、それを必死に隠して強がっているようだ。10歳のときに、自分が育った孤児院をヤマネコに焼き討ちされたことで、彼への復讐を誓う。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	16歳
性別	女
出身地	不明
身長	165cm
体重	45kg
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	
居場所	(登場しない)	[illegible]
立場・状況	不明	[illegible]

※……操作キャラクターがヤマネコに変わる前に仲間に加えたことがある場合のみ

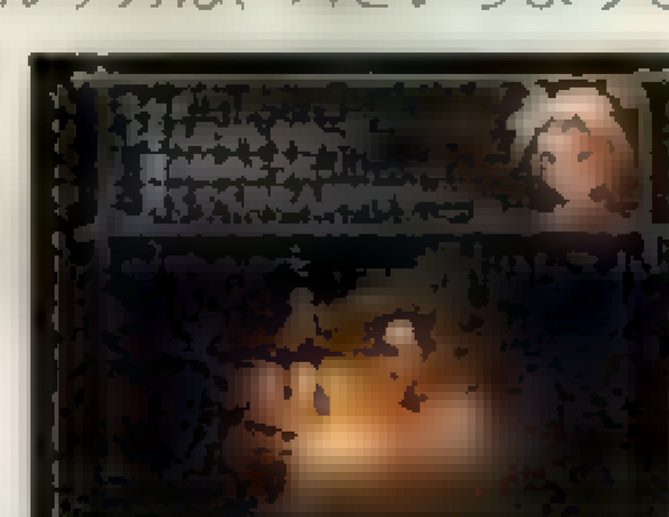
仲間にする手順



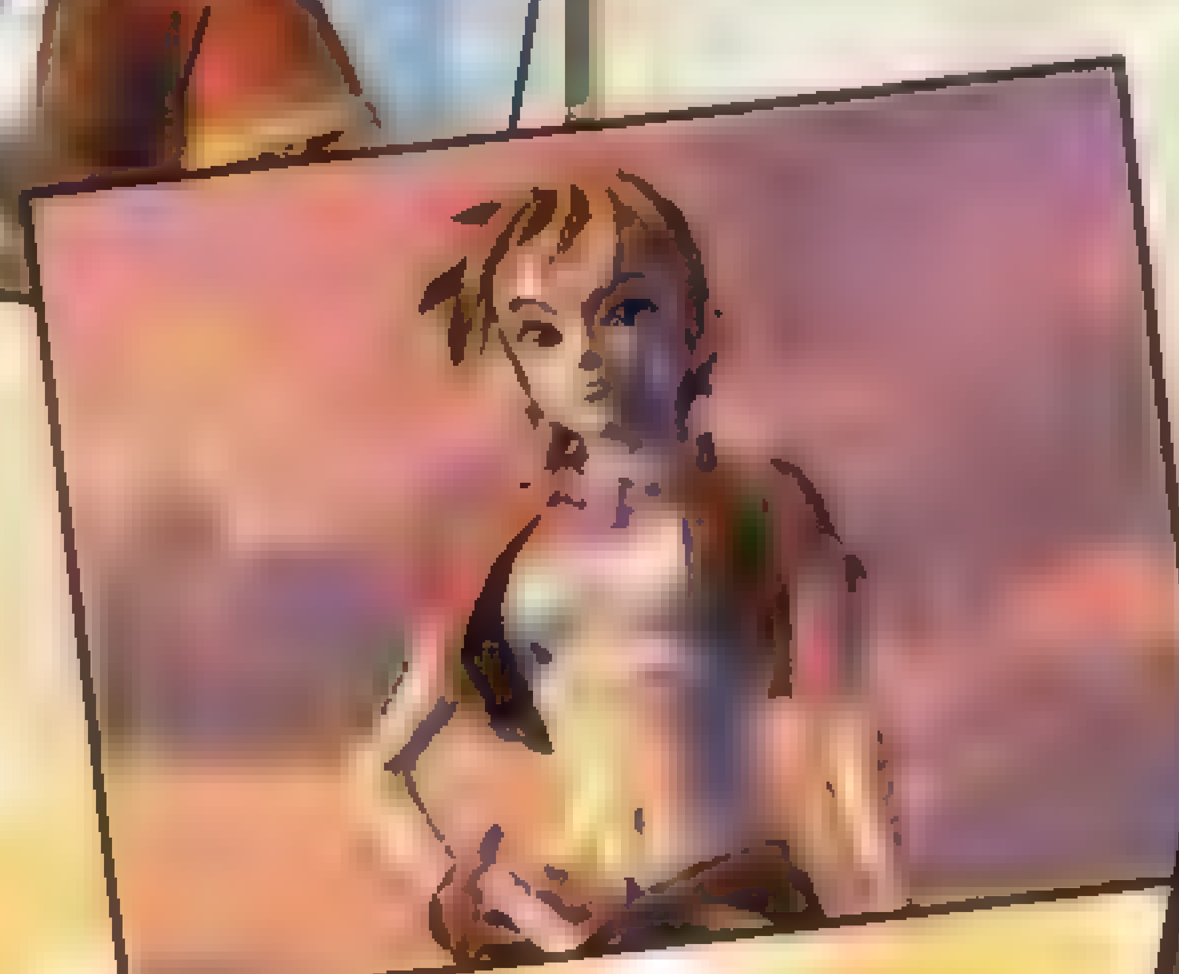
Ⓐ 霊鳴きの岬でのカーシュたちとのバトルに勝利したとき、仲間にするかどうかを選べる。
Ⓑ Ⓐで仲間にしていない場合、テルミナで蛇骨像を磨く老人と話したあと、仲間にするかどうかを選べる
Ⓒ 1 ヒドラの毒でキッドが倒れたとき(※)、キッドを助けるルートを選択 2 ヒドラの体液をカルトーラにいるトクに渡すと、かならず仲間になる
Ⓓ 1 ヒドラの毒でキッドが倒れたとき(※)、キッドを見捨てるルートを選択 2 幽霊船イベント後、死炎山でのカーシュたちとのバトルに勝利するまでに、カルトーラにある診療所の奥の部屋へ行くと、かならず仲間になる
Ⓔ 1 Ⓐ～Ⓓの方法で一度でも仲間にしておく 2 星の塔出現後、グラントリームかクロノクロスを所持している状態で、賢者の小屋のベッドで眠っているキッドに話しかけ、キッドを目覚めさせるイベントをクリアすると、かならず仲間になる
※……このとき、キッドは仲間からいなくなる

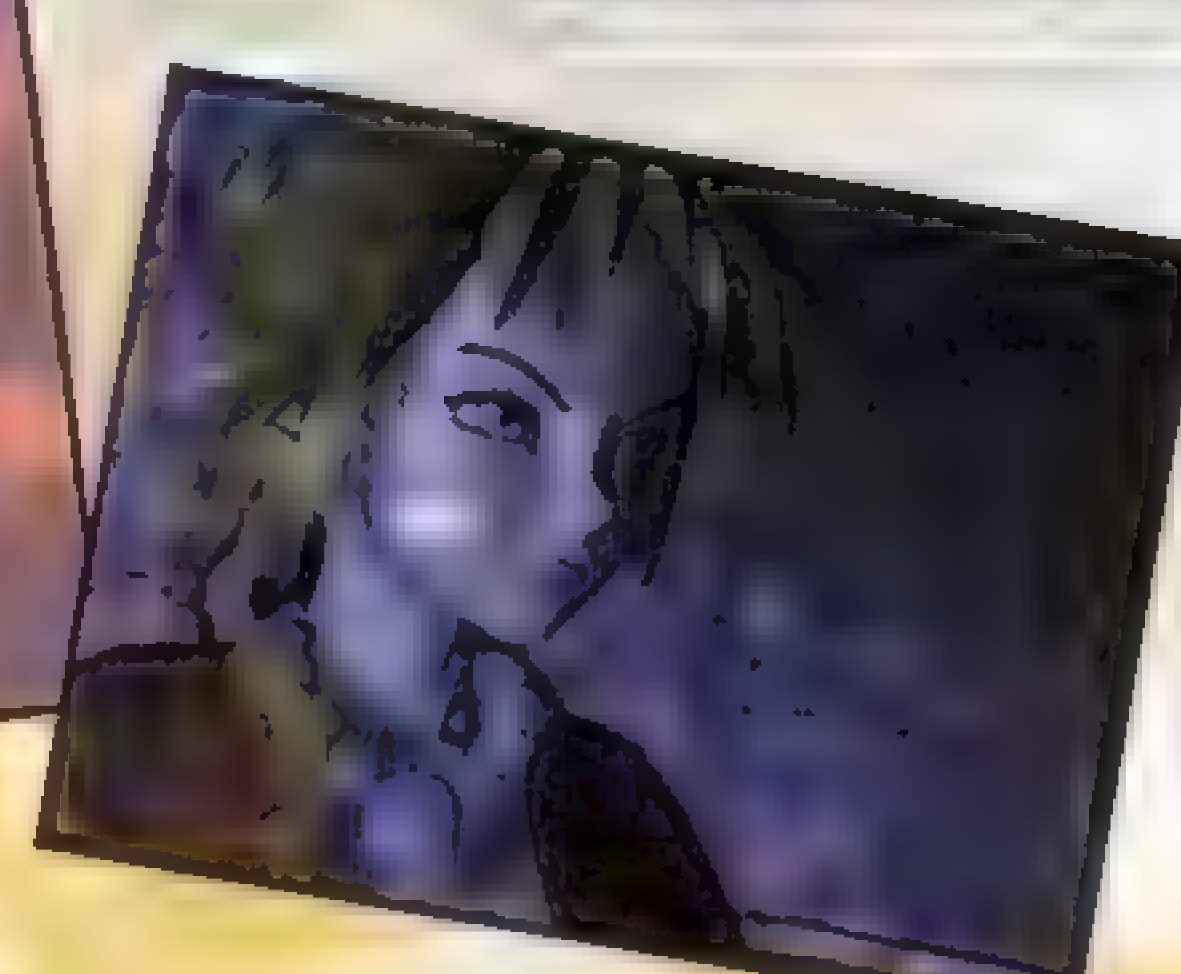
POINT 天下無敵の盗賊少女が背負う過去

キッドは赤ん坊のころ、ある女性に拾われ、彼女の運営する孤児院で育てられた。その女性──ルッカは、母というよりも姉のような立場から、キッドにさまざまなことを教え、影響を与えた。そんな大事な人を奪ったヤマネコを、キッドは決して許すことはない。









戦闘能力

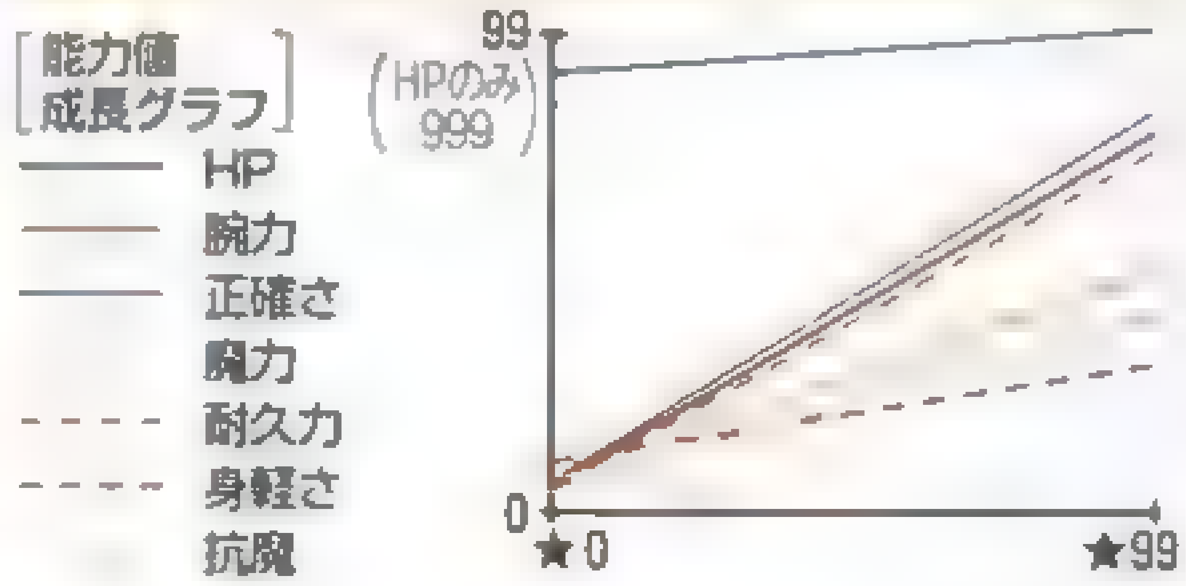
盗賊だけあって、正確さと身軽さの値が高め。序盤に仲間にできるキャラクターのなかで唯一、アイテムなどを盗むことができる。盗みを活用したいなら早めに仲間にしよう。

装備DATA

- 装備可能武器 ダガー
- 装備可能防具 一般・女性
- 専用装備 なし
- 初期装備 ブロンズダガー / ブロンズメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	召喚獣持続時間
★0	47	6	90	6	4	10	8	12	12
★99	780	82	99	50	74	30	40		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22	31	39					
19	20	24	30				
12	14	16	23	36	60		
7	8	9	13	21	34	46	
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
4	6	25	28	33	40	43	
17	27	32					

c

固有エレメント

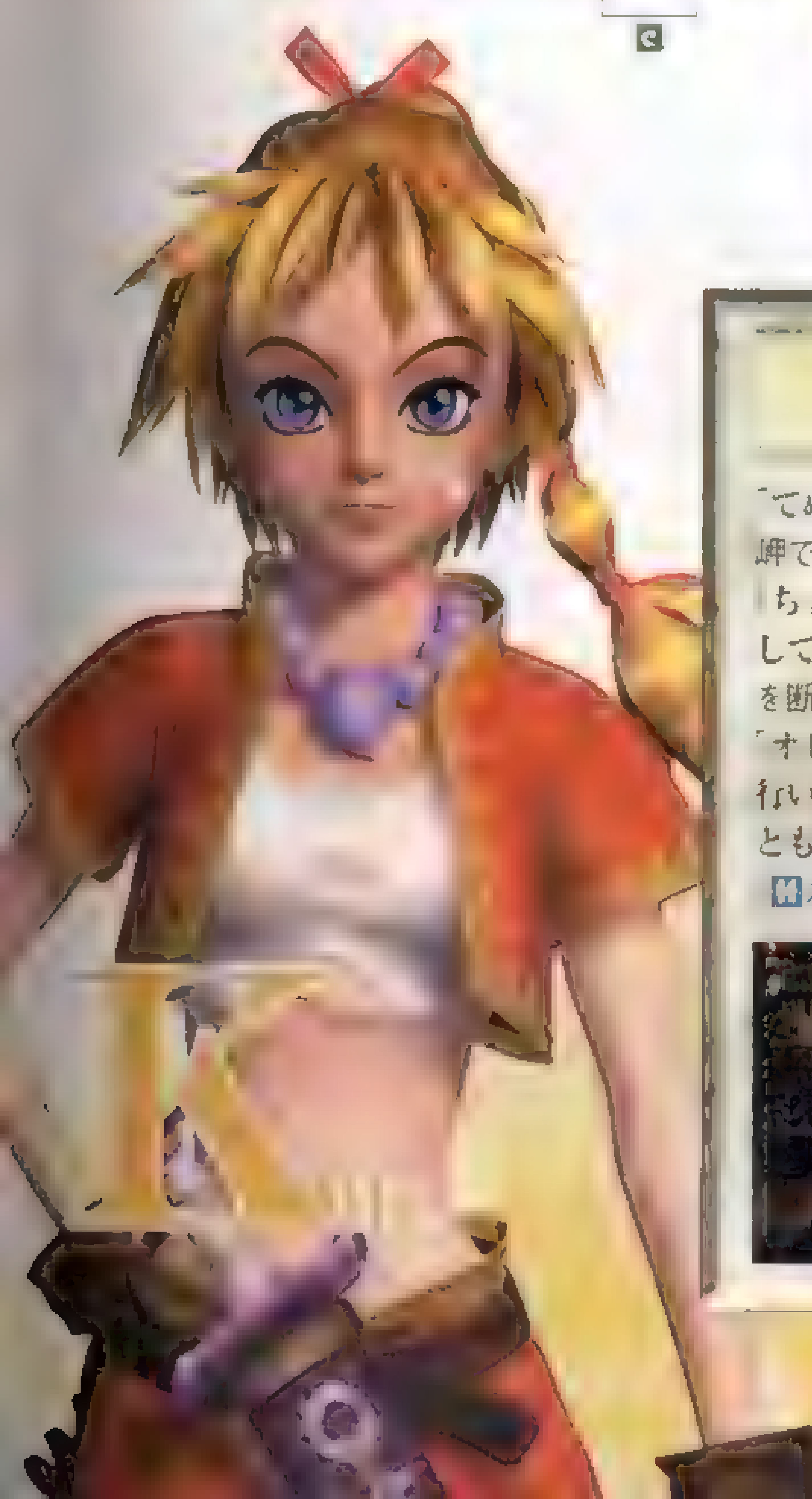
- a スティール(敵単体・盗み)
- b レッドニードル(敵全体・魔法攻撃)
- c ヒートショット(敵単体・魔法攻撃)

●Lv7固有エレメントを入手する手順

1操作キャラクターがヤマネコに変わる前に、一度でもキッドを仲間にする 2星の塔出現後、グラントリームもしくはクロノクロスを所持した状態で、賢者の小屋のベッドにいるキッドに話しかける 3ルッカハウスの応接間にある機械を調べて反応音を確認したのち、ボタンをL1、△、L1、△の順に押す(L1はL2でも可)



連携技(2人技)	Wスティール(敵単体・盗み)……キッド(Lv3)+メル(Lv3)
連携技(3人技)	ゼット斬り(敵単体・物理攻撃)……キッド(Lv5)+セルジュ(Lv7)+スプリガン(ソイソー:Lv4)



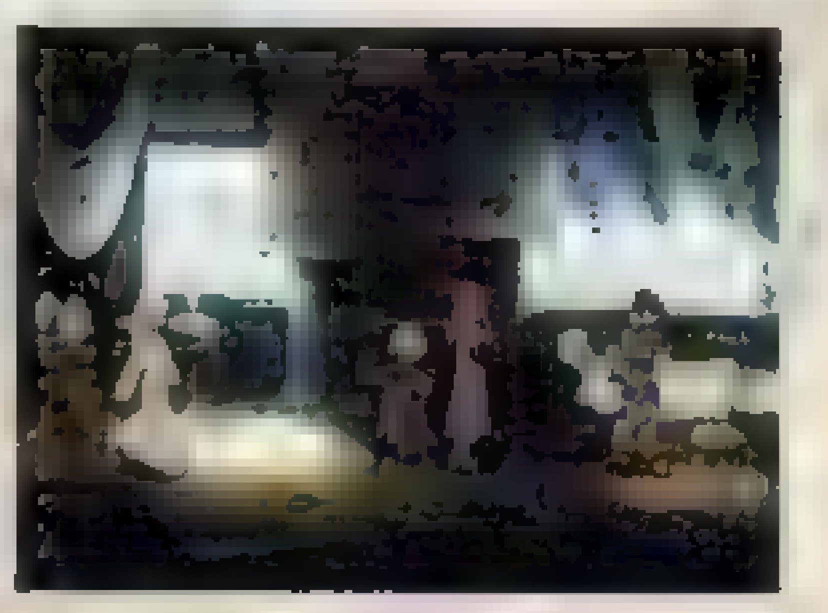
INPRESSIVE WORDS

「てめぇらまとめて、月までぶっとばしてやるぜ！」 風鳴きの岬で、セルジュに加勢してカーシュを挑発

「ちょっと待て。心細くて、か弱くて、かわいい旅の娘が、同行してくれって言ってんだぜ？」 風鳴きの岬で、仲間にするのを断った場合

「オレに言わせりゃデタラメもいいとこさ、見えない天使が人の行いを見守ってるなんてのは」「他者を傷つけ、苦しめても、なんとも思わないようなヤツらだけが、赤い幸福を手にできるんだ」 水龍の島で、自分の過去を語る





04 ヤマネコ

冷酷非情な[illegible]の[illegible]人



黒衣をまとった獣面の男。山猫の容姿をしており、みずから「ヤマネコ」と名乗っているが、本名は不明で正体も謎。外見とおり、冷酷残忍な性格で、自分の目的を達成するためには手段を選ばない。キッドからは仇と目され、命を狙われている。

伝説の秘宝、凍てついた炎の情報を持って蛇骨大佐に接触し、手を組んで行動しているが、同時に裏で別の計略も進めている。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	がっしり
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	登場しない	蛇骨館→古龍の砦
立場・状況	[illegible]	[illegible]

操作できる期間

A古龍の砦でのヤマネコとのバトル後から、H古龍の砦にある儀式の間で龍の涙を使うまで。

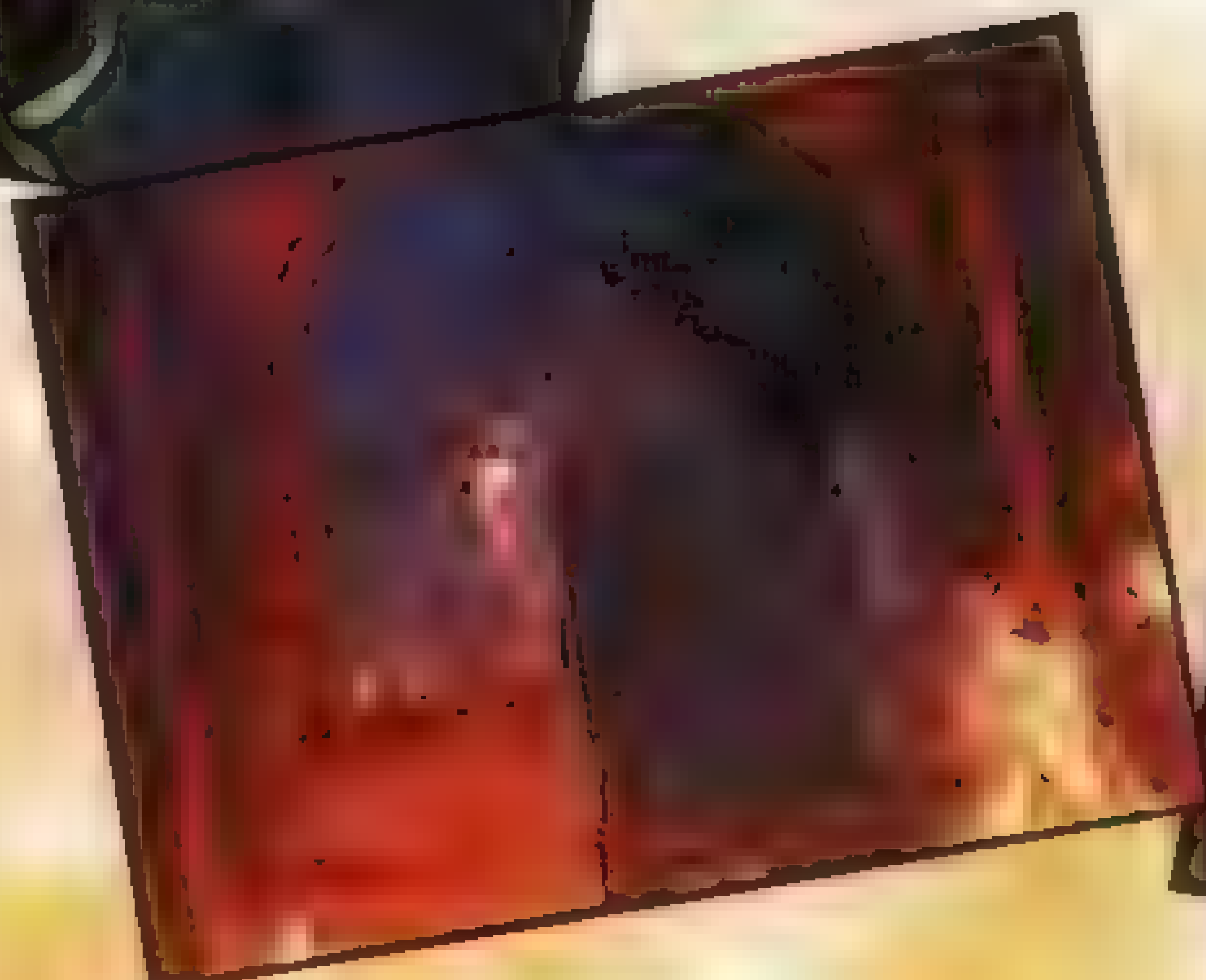


POINT セルジュとの接点

冷酷で残忍な策略家、ヤマネコ。セルジュにとってはまったく未知の人物だが、ヤマネコのほうは、前からセルジュを見知っている様子。また、彼がセルジュに対して吐く言葉の数々は、どこか含みのあるものばかりだ。彼とセルジュとの意外な接点は、のちに明らかになる。









戦闘能力

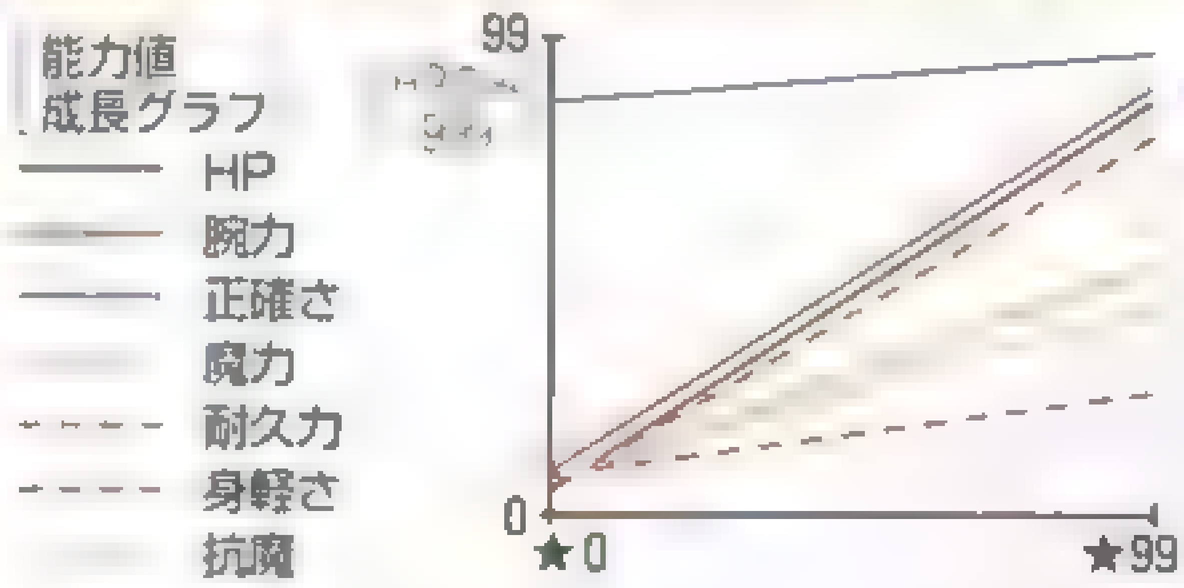
ヤマネコの能力値や装備可能な武器・防具などは、すべてセルジュと同じ。ただし、先天属性および固有エレメントは異なり、Lv7の固有エレメントは全体が対象になっている。

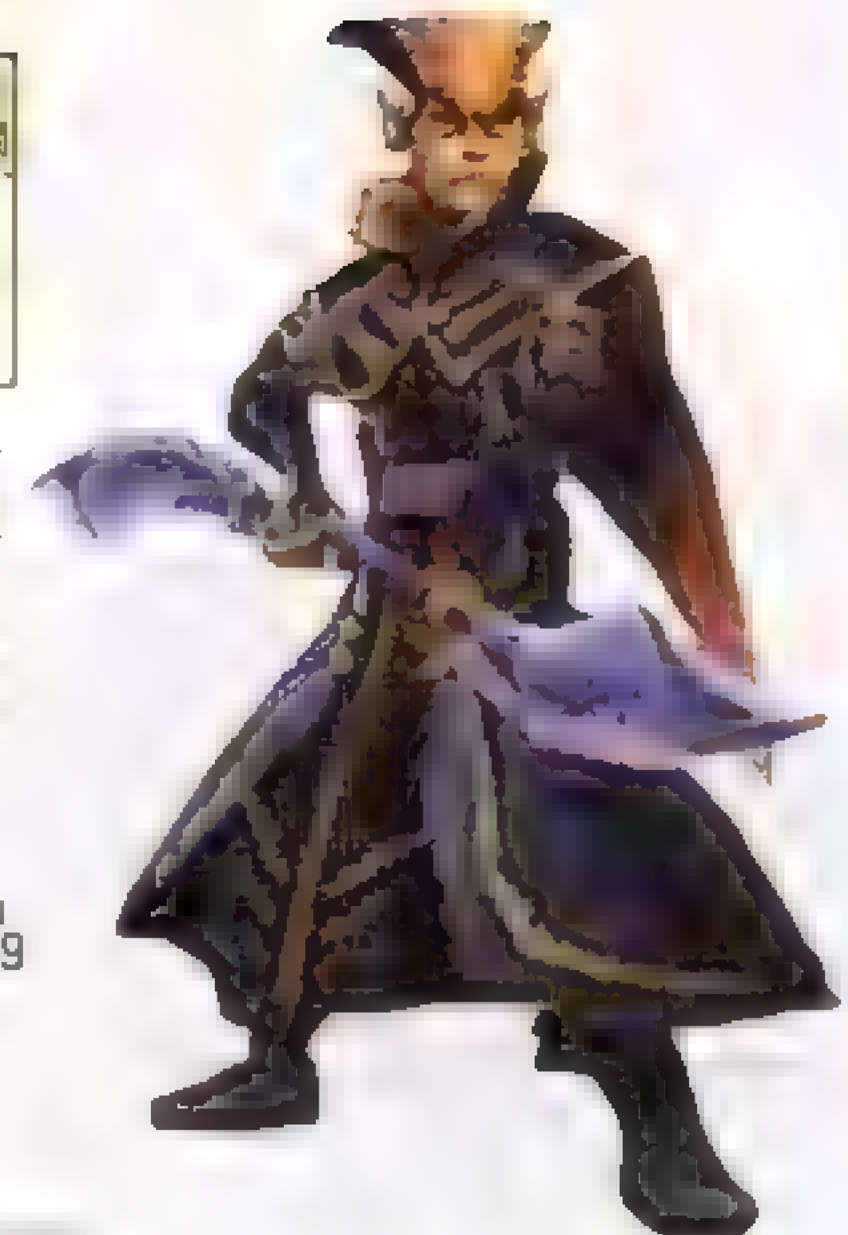
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	50	9	85	7	5	8	7	10	10
★99	850	88	95	52	78	25	43		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22	31	39					
19	20	24	30				
12	14	16	23	36			
7	8	9	13	21	34	46	48
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32	47				

固有エレメント

a グライドフック(敵単体・物理攻撃)
b キャッツレイド(敵全体・魔法攻撃)
c ゼロエターナル(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する





INPRESSIVE WORDS

「いきなり狂犬の相手をするほど、私もバカではないのでね」
▲蛇骨館で、自分の影にセルジュたちの相手をさせたあと

「人の世は、間もなく終わりを迎える。その時セルジュ、おまえは世界の敵になり、世界はおまえの敵になる。推測でも、予想でもない。それは歴史だ」▲蛇骨館でセルジュに向かって

「10年前のあの日に、時空の境界はほころび、私の一部はたしかに死んだのだ……」「おまえに私はたおせはしないよ、セルジュ……。なぜなら、私を否定するということは、今の自分を消してしまうのと同じことなのだから、な」「カードには表と裏がある。生と死と……、愛と憎しみと……。すべては、同じものなのだ」
▲古龍の砦で戦ったあと、セルジュに向かって





ツクヨミ

神出鬼没な謎の少女



ヤマネコの片腕を名乗り、ただひとり彼の側近くに仕える娘。道化師の格好をしているが、その正体は謎に包まれている。突然現れたり宙に消えたりといった神出鬼没さと、小悪魔っぽく人を小バカにした言動が特徴的。

立場としてはセルジュの敵であるにもかかわらず、セルジュに助言を与えるなど、不可解な行動をとることが多い。なぜかキッドに強い対抗意識を抱いている。

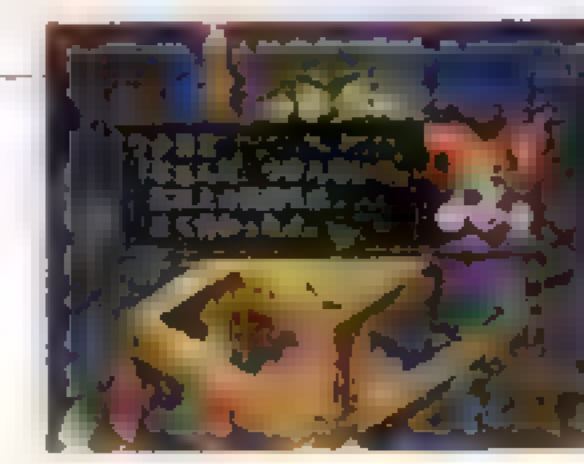
PROFILE

職業	[illegible]道化師
年齢	18歳
性別	♀
出身地	不明
身長	不明
体重	不明
体格	不明
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	登場しない	[illegible]
立場・状況	不明	[illegible]

仲間にする手順

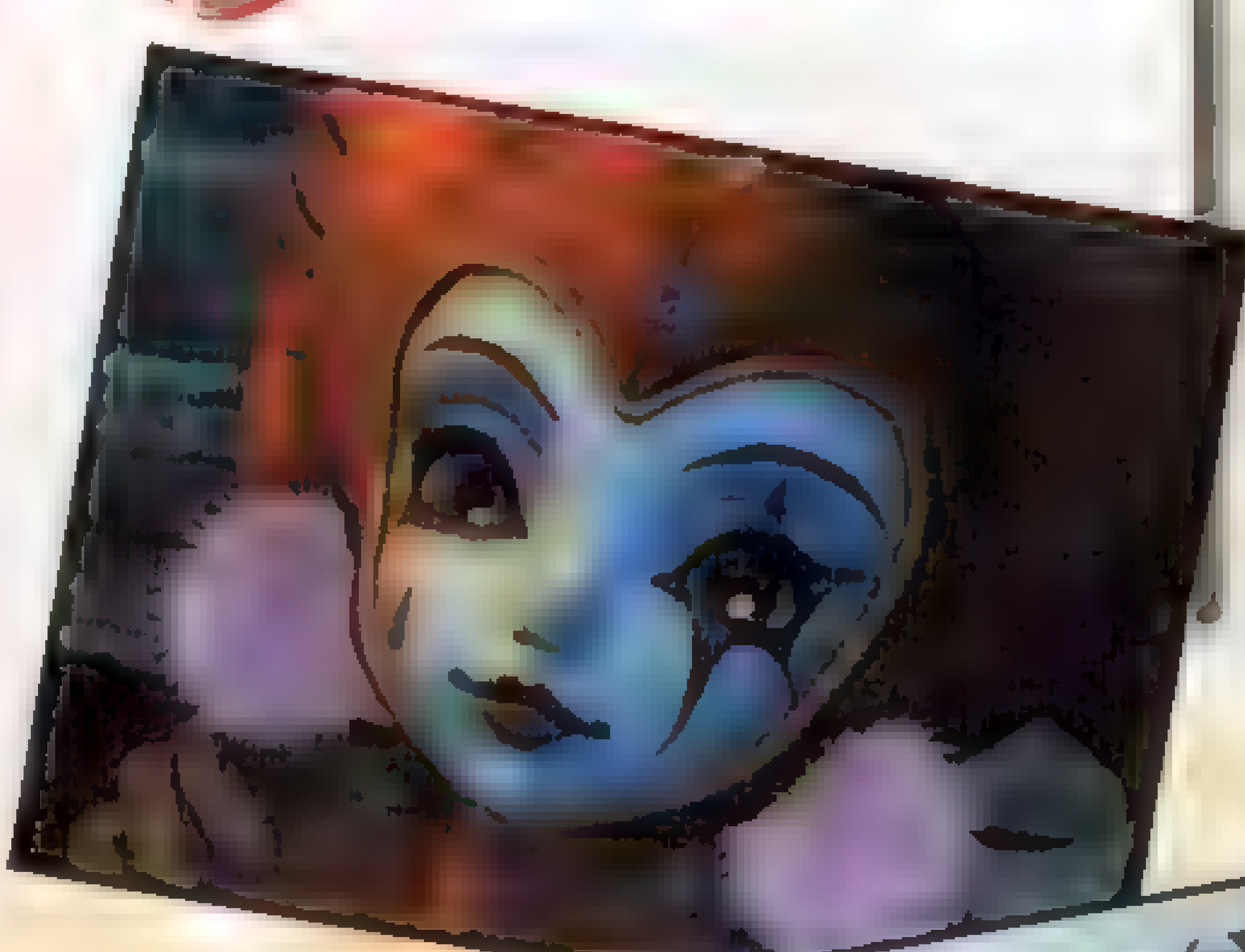
カオスフィールドで塔に入り、真実の扉を開いた先に進むと、かならず仲間になる
※六龍の加護を受けるイベントの開始時に、仲間からはずれる



POINT 道化師メイクに隠された真意

ツクヨミの言動はつかみどころがなく、いつも気まぐれで行動しているかのようだが、それは表向きの顔。実際のところ、彼女は彼女なりの使命を背負い、計画的に動いている。道化師の仮面はその真意を隠すためのものだ。だが、そんなツクヨミもつい本音をもらすことが……。







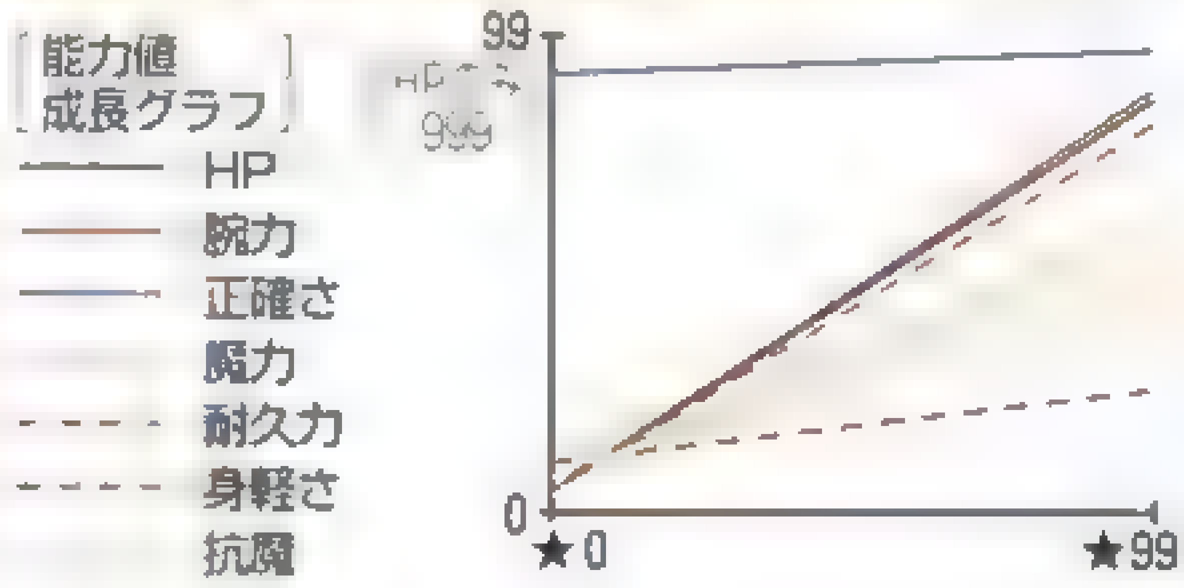


戦闘能力

直接攻撃をさせても強いが、基本は高い魔力と豊富なグリッドを利用した魔法攻撃。長期戦では固有エレメント「月護」が有効だ。Lv7固有エレメントの修得時期が非常に早い。

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	S属性[illegible]
★0	43	4	90	7	4	10	7	11	10
★99	850	87	95	58	80	25	45		





装備DATA
- 装備可能武器 ▌[illegible]
- 装備可能防具 ▌一般 女性
- 専用装備 ▌なし
- 初期装備 ▌[illegible]
  [illegible]メイル

グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
35	43						
26	31	34	41	46	50		
14	18	21	28	39	44	48	51
4	5	6	13	15	27	40	49
0	0	0	7	11	16	32	37
1	2	[a] 3	10	[b] 19	22	[c] 25	45
9	20	24	29	33	38	42	47

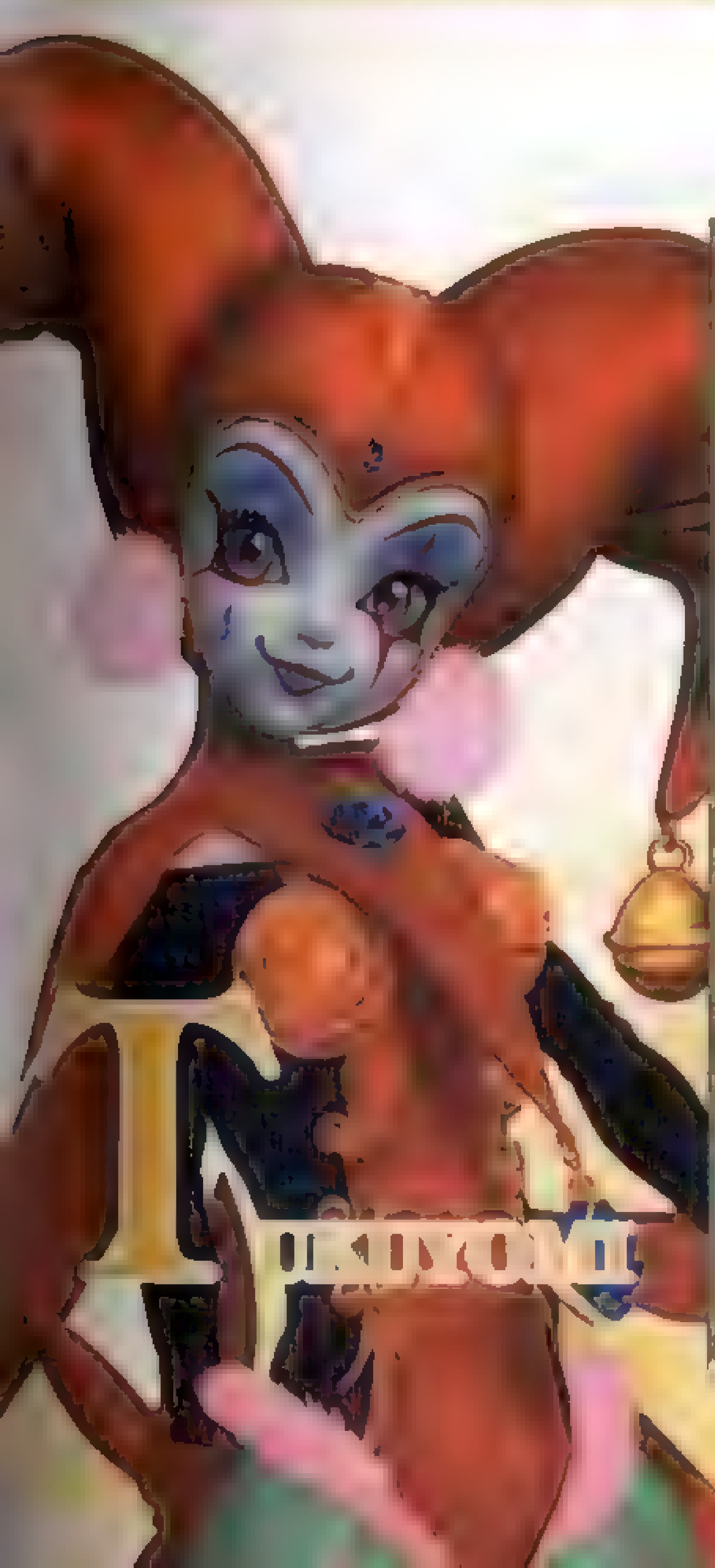
固有エレメント

- [a] 月刃(敵全体・魔法攻撃)
- [b] 月護(味方全体・能力値アップ)
- [c] 月壊(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★25で自動的に修得する





INPRESSIVE WORDS

「それじゃ、セルジュ、また会いましょ！ 毎晩、あたいの夢をみてネ！ ウフッ！」(はじめてセルジュと対面したとき)

「あたいのヤマネコ様に無礼なこと言ってると、月までぶっ飛ばすよ！」([H]アルニ村の入口付近にいる老人に対し)

「世界かあたいか、どちらか選べって言われたら……、ヤマネコ様はどっちをとる？」([A]神の門でヤマネコに問いかけて)

「どうしてあたいがあいつに、あんなこと教えてやんなきゃいけないんだよ？ ツクヨミ、バカだよ、おまえ……」([A]天下無敵号の甲板で、ひとり物思いにふける)

「やっぱり、こうなっちゃったね。できることなら、あんた達とはやりあいたくなかった……」(セルジュに別れを告げる)







レナ

夢みる乙女

セルシュの家の隣に住む、明るく活発な少女。前向きな性格の持ち主で、曲がったことが嫌い。男勝りなところがあり、つい口より先に手が出てしまいがちだが、根は優しく面倒見も良いため、村の子どもたちやポシュルからなつかれている。

幼なじみのセルジュに想いを寄せているものの、自分からはそれを言い出せず、彼がリードしてくれるのをひそかに願っている。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	アルニ村	アルニ村
立場・状況	セルジュの幼なじみ	幼なじみのセルジュを10年前に亡くす

仲間にする手順

A蛇骨鳴きの岬でキッドを仲間に加えなければ、会話中の選択肢で「行かない」→「……………」→「それでも行かない」を選べば、直後にAアルニ村の民家で目覚めたとき、かならず仲間になる



戦闘能力

魔力が高くクリティカル数が多いのでエレメントを積極的に使用したい。固有エレメント「乙女のこころ」は、使用すみのエレメントを再度使えるようにするという便利な効果を持つ。

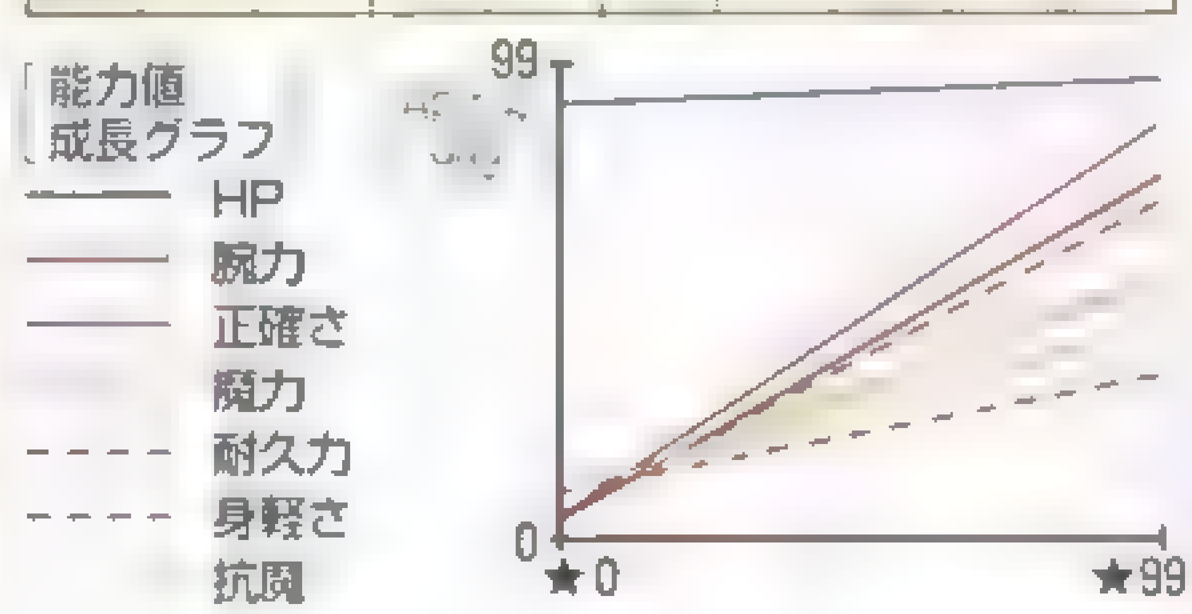
装備DATA

装備可能武器	[illegible]用品
装備可能防具	一般・女性
専用装備	な[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	42	5	90	9	5	10	9	11	9
★99	750	81	95	54	70	30	45		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	22	31						
	19	20	24					
	12	14	16	23	36			
	7	8	9	13	21	34		
	0	0	0	5	11	18	26	
	1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
	4	6	25	28	33	40	43	44
	17	27	32					

c

固有エレメント

a 乙女のピンタ(敵単体・物理攻撃)
b 乙女のこころ(自分・エレメント回復)
c 乙女のいのり(自分・能力値アップ)

Lv7固有エレメントを入手する手順

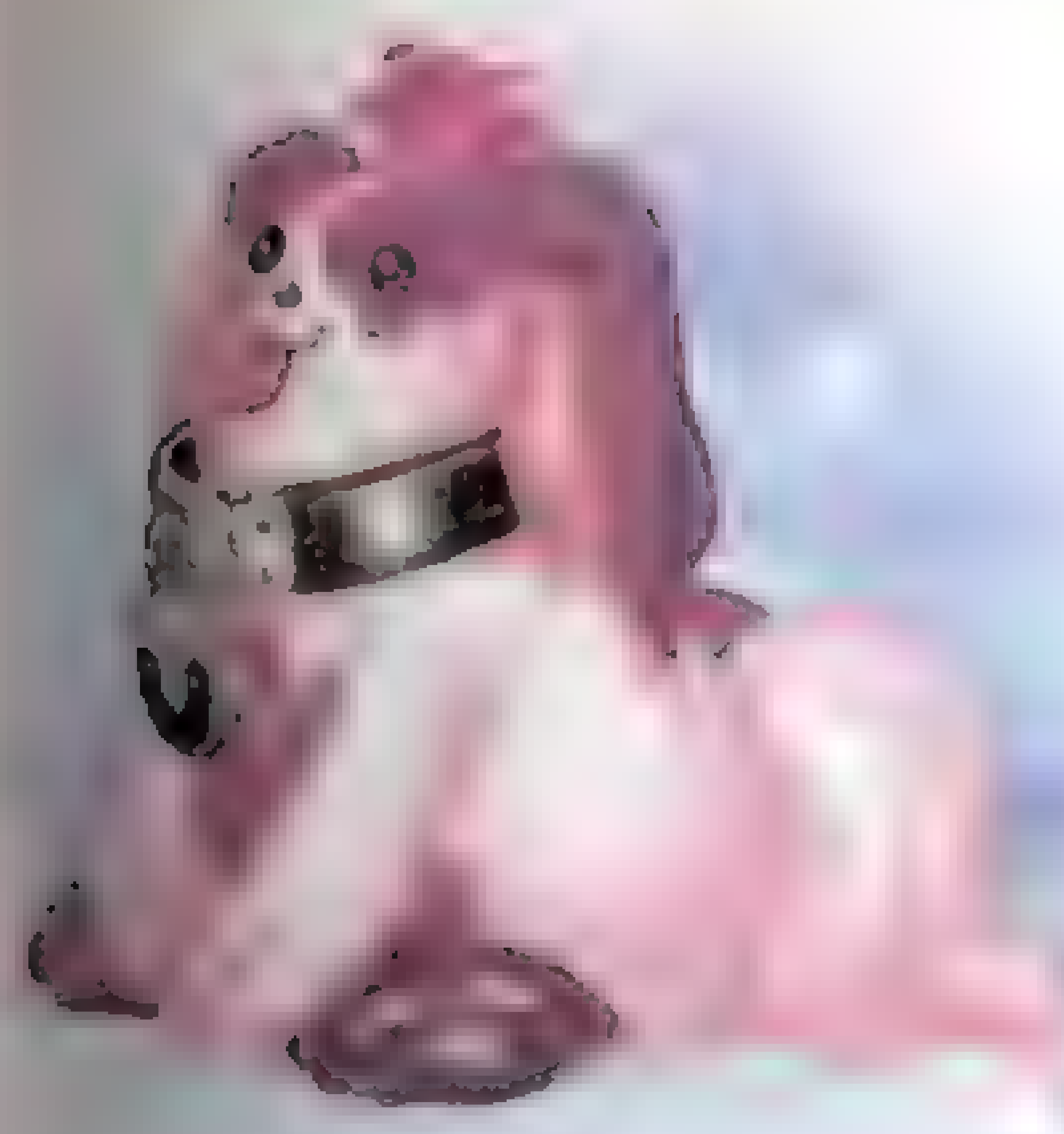
1 Hオパーサの浜でのレナとの会話中に出る「おぼえてる」「ずっと おぼえてるよ」、およびAアルニ村でのレナとの会話中に出る「セルジュは ボクだ!!」という3つの選択肢のなかから2つ以上選ぶ。2操作キャラクターがセルジュにもどったあと、レナがパーティーにいる状態で、Hアルニ村にいるレナの祖母に話しかける



連携技(3人技)	ミックステルタ(敵全体・魔法攻撃) ……レナ(Lv7)+セルジュ(Lv5)+ラズリー(Lv7)

ポシュル

イヌのようでイヌではない不思議な生き物



特大のイヌのような外見をした謎の生き物。人間の言葉を理解して話すことができるが、口調はたどたどしく、語尾に「〜でしゅる」をつけるクセがある。太りすぎを気にしているものの、好物を前にすると自制がきかない。

主人ならぬ友人のレナにはよく世話になっていて、"マイホーム"もレナの家のなかにある。なお、首輪をしているのには重要な意味があり、はずすと何かが起こるらしい。

PROFILE

種別	不明
年齢	不明
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	112cm
体重	12kg
体格	ころころ
利き腕	不明

	HOME	[illegible]
居場所	アルニ村	いない→アルニ村
立場・状況	村の広場で遊んでいる	遠出している

仲間にする手順



Ⓐ操作キャラクターがヤマネコに変わる前に、🄷アルニ村の広場にいるポシュルにヘケランの骨を見せると、かならず仲間になる。
Ⓑ🄰風鳴きの岬でキッドを仲間にしなければ、直後に🄰アルニ村の民家で目覚めたとき、かならず仲間になる
※ⒶとⒷのどちらか一方でしか仲間にできない

戦闘能力

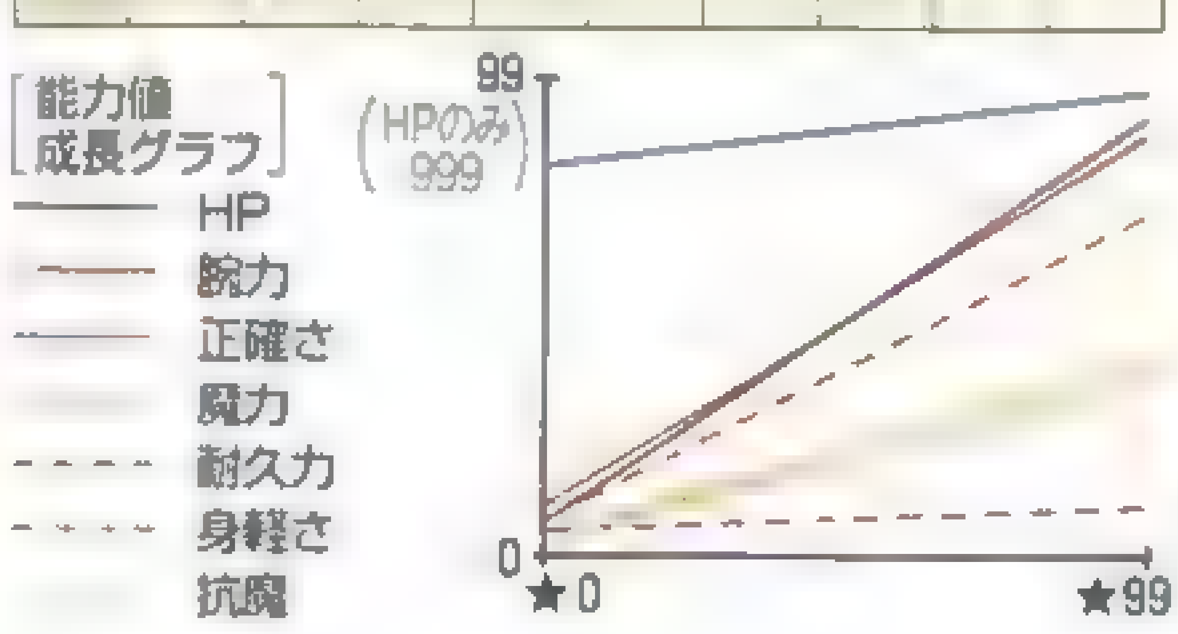
ゲーム開始直後から仲間にできるうえ、HP、腕力、耐久力の初期値が高く、序盤は頼りになる。ただし、正確さは低く、攻撃をミスしやすいという欠点も。抗魔の低さもネック。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	一般、女性、子供
専用装備	[illegible]
初期装備	ボーンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST回復
★0	58	10	80	3	7	5	3	9	8
★99	900	86	95	40	70	10	35		





グリッドの増えかた

	1	2	3	4	5	6	7	8
	19	20						
	12	14	16	23				
	7	8	9	13	21			
	0	0	0	5	11	18	26	
	1	2	🄰3	10	🄱15	29	35	41
	4	6	25					
	1?							

🄲

固有エレメント

🄰 ポヨシュルー（敵単体・物理攻撃）
🄱 ブシュシュルー（敵全体・物理攻撃）
🄲 ビガシュルー（敵単体・物理攻撃）

Lv7固有エレメントを入手する手順



操作キャラクターがセルジュにもどったあと、ポシュルがパーティーにいる状態で🄷アルニ村の桟橋にいるレナに話しかける



ラッキーダン

東洋のおみやげ品

はるか東の国からみやげ物として伝わってきた人形。もとは、誰かを呪うための道具だったが、東方から運ばれてくる途中で誤解が生じたのか、「愛や幸運を運ぶラッキーな人形」と尊ばれるようになり、いつしか意識を持つようになった。とても陽気な性格で、いつも踊るように軽快なステップを踏んでいる。わら人形だからか、「～たわら」と言うのが口グセ。生き別れの兄がいるらしい。

PROFILE

種別	[illegible]
年齢	不明
性別	男
出身地	東方
身長	150cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	
居場所	登場しない	アルニ村
立場・状況	不明	祭壇に祭られている

仲間にする手順



A霊鳴きの岬でキッドを仲間にするかどうかの選択を行なってから、操作キャラクターがヤマネコに変わるまでのあいだに、Aアルニ村にいるキキの父親にサメの歯のお守りを見せたあと部屋を出ようとすると、かならず仲間になる

戦闘能力

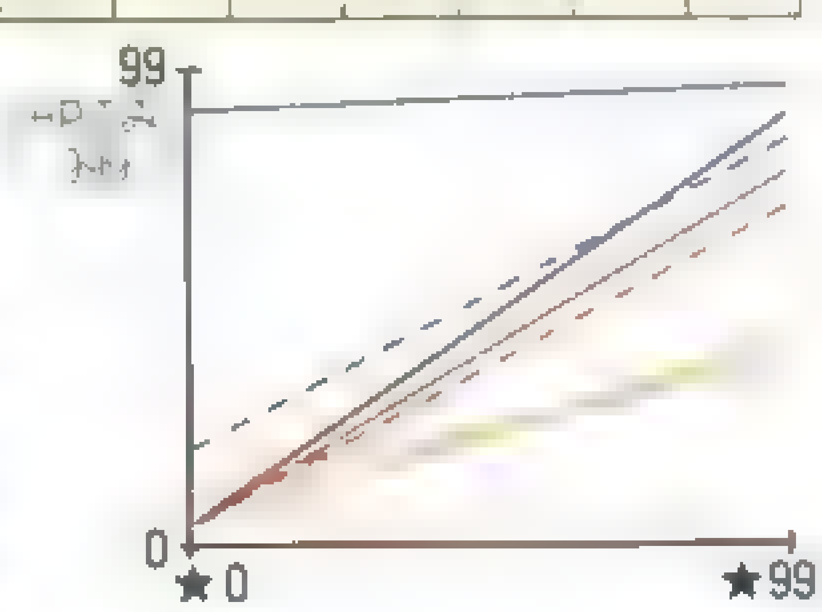
全仲間キャラクターのなかでもダントツの身軽さを誇る。とは言え、HPと耐久力の低さには無視できないものがあるので、それなりに良い防具を装備させておきたい。



能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	召喚獣特性
★0	40	4	90	4	4	20	12	11	12
★99	888	77	95	42	70	80	37		

能力値成長グラフ



装備DATA

装備可能武器	グラブ
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	ボーンググラブ ボーンメイル

グリッドの増えかた

Lv1	2	3	4	5	6	7	8
14	18	21	28				
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

a 呪舞(敵単体・魔法攻撃)
b 側転炎舞(敵全体・物理攻撃)
c 刺死炎舞(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順



1 操作キャラクターがセルジュにもどったあと、Hアルニ村でキキの父親に話しかけ、夢の話を聞く　2 パーティーにラッキーダンがいる状態で、Aアルニ村のキキの家の地下にある3体の像をニャロンヒーコンノーチ→ホルヘ→トスの順に調べる



アルフ

所属属性 ●

仮面をつけた謎多きさすらい人

この世に隠された神秘をもとめて旅をしている、腕ききのマジシャン。二枚目だが、めったに笑顔を見せず仲間に対してもつねに一定の距離を置くなど、どこか冷たい雰囲気をただよわせている。自分のことに関してはいっさい口を閉ざし、素顔もつねにマスクで隠しているため、素性を知る者は誰もいない。

解けない謎はないと豪語しているが、じつは最大の謎は彼自身の正体にあるようだ。

PROFILE

職業	魔法使い
年齢	2?歳
性別	♂
出身地	大陸
身長	188cm
体重	70kg
体格	[illegible]
利き腕	右

	HOME	
居場所	(登場しない)	テルミナ→いなくなる(※)
立場・状況	(不明)	神秘をもとめて旅している途中

※……仲間にしなかった場合

●仲間にする手順

A蛇骨館への潜入方法を探しているときに、Aテルミナの酒場にいるアルフに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる。

※ピエールを仲間にするか、スラッシュの捜索に協力した時点で仲間にできなくなる。



戦闘能力

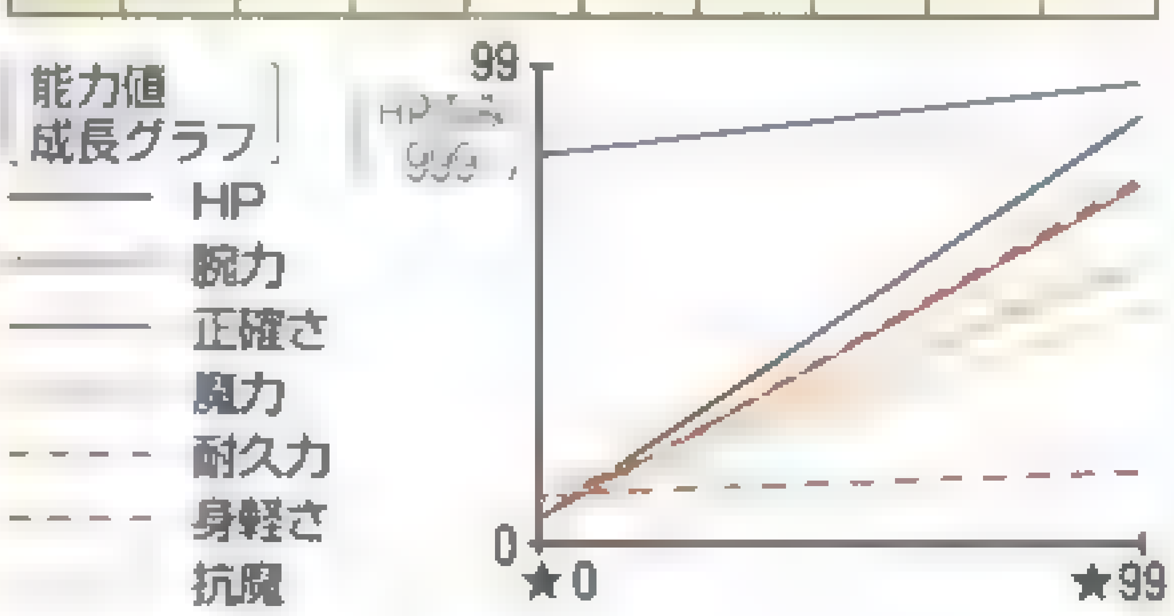
固有エレメントが強力なうえ、強攻撃で敵全体を攻撃できるので、A蛇骨館潜入時に選ぶ3人のなかでは、戦力的に一番期待できる。ただしグリッドが増えにくいのが難点。

装備DATA

装備可能武器	ロッド
装備可能防具	共通・男性
専用装備	なし
初期装備	[illegible]ロッド [illegible]メイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST蓄積時間
★0	49	5	80	9	5	10	8	8	10
★99	880	74	95	58	75	15	48		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
							78
						69	72
					60	63	66
				21	34	46	48
0	0	0	5	11	18	26	37
		a 3	10	b 15	29	c 35	41
			28	33	40	43	44
							75

固有エレメント

- a インボディー(敵単体・魔法攻撃)
- b トゥソード(敵単体・魔法攻撃)
- c ソーヘブン(敵単体・魔法攻撃)

●Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する



連携技(2人技)	ソードストーム(敵単体・魔法攻撃) ……アルフ(Lv5)+スネフ(Lv7)



スラッシュ

人気絶頂のビジュアル系アイドル

ビジュアル系吟遊詩人団「マシカル・トリーマーズ」のリーダー。団が所有する大型船に乗って世界ツアーを行なっている最中て、その中性的な美貌と魅惑的な声は、行く先々で多くの人を魅了している。彼のトリコとなった女性は、年齢を問わず数知れない。

いまでこそ人気者だが、まったく売れずに歌をやめようとした時期もあった。幼少時に肉親と生き別れたという暗い過去も持つ。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	19歳
性別	男
出身地	セルベス
身長	182cm
体重	58kg
体格	やせ
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	セルベス→いなくなる※	アルミナ
立場・状況	セルベスで興業準備中	[illegible]での興業準備中に姿を消す

※……Hマブーレを放置するルートの場合

仲間にする手順

A蛇骨館への潜入方法を探しているときに、1 Aアルミナに停泊中のスラッシュの船にいる男性に話しかけたのち、スラッシュを捜索中のミキに協力する。2 A影切りの森で、滝の裏の洞窟にいるスラッシュに話しかけるとかならず仲間になる。

※アルフかピエールを仲間にした時点で仲間にできなくなる



戦闘能力

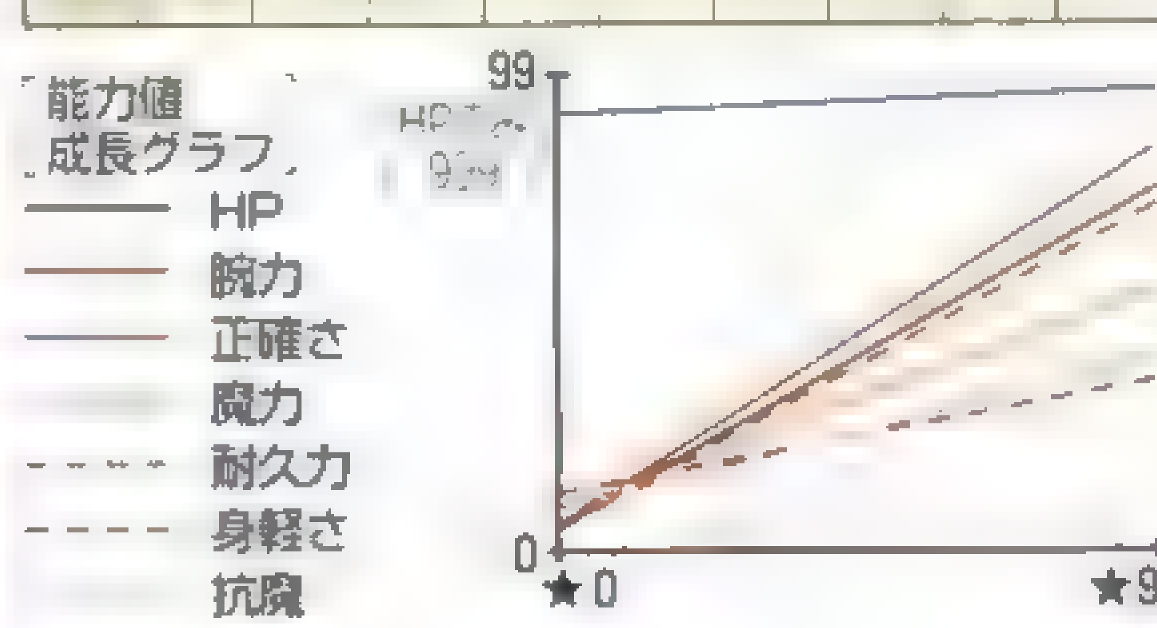
能力値の配分はバランスが取れている。なかでも、魔力の高さが魅力的だ。グリットの数も多めになっているので、さまざまな種類のエレメントを配置しておこう。

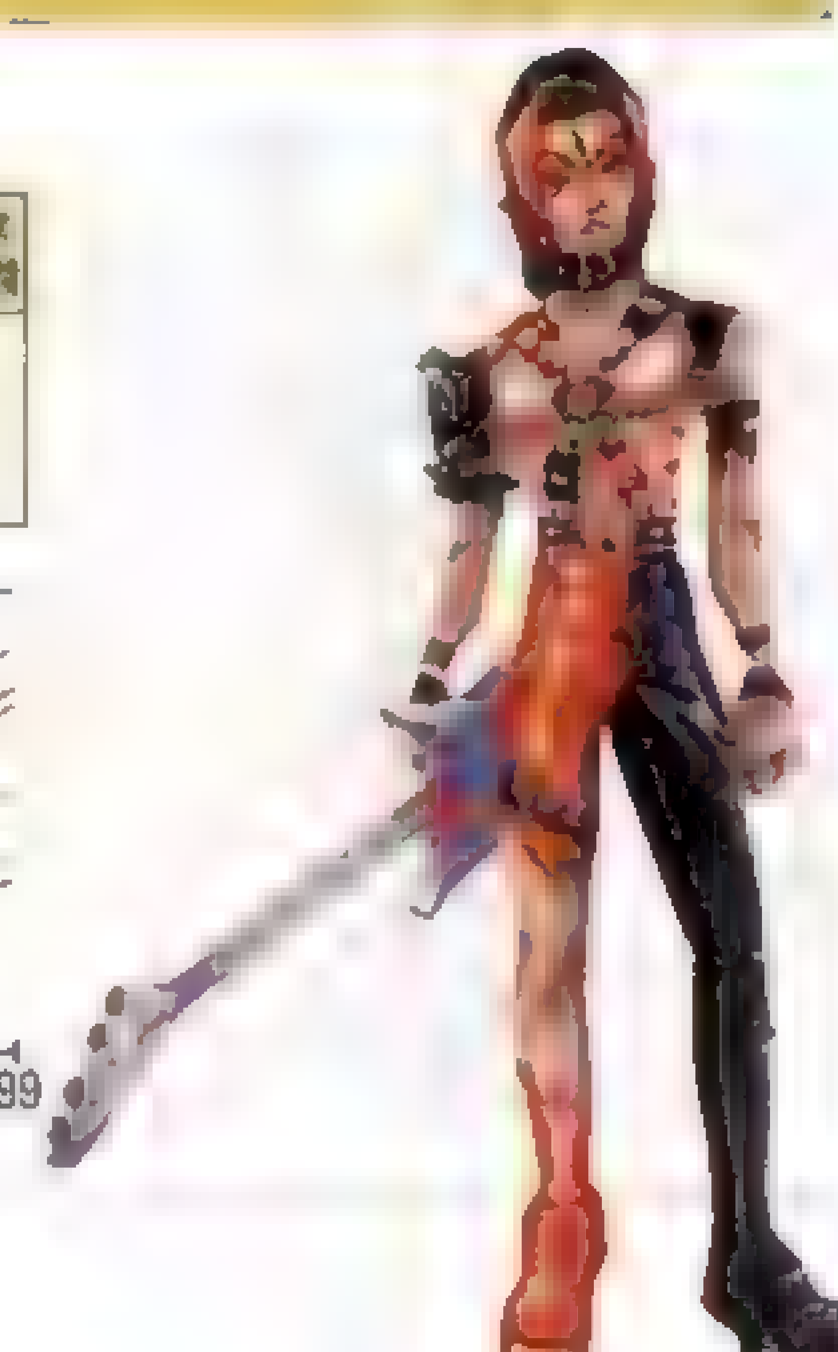
装備DATA

装備可能武器	ピック
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	ボーンピック ボーンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST戦闘中回復
★0	45	5	90	8	4	12	8	9	11
★99	750	83	95	54	70	35	40		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	35							
	26	31						
	14	18	21	28	39	44	48	
	4	5	6	13	15	27	32	49
	0	0	0	7	11	16	25	37
	1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
	9	20	24	29	33	38	42	47
							c	

固有エレメント

a リズムブレイク(敵単体・物理攻撃)
b フリーズビート(敵単体・魔法攻撃)
c ショックノイズ(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

スラッシュがパーティーにいる状態で、Hセルベスに停泊中の船にいるスラッシュに話しかける



連携技(2人技)	フラメンコ(味方全体・能力値アップ) ……スラッシュ(Lv7)+ミキ(Lv7)



ピエール

紅の野望を秘めた、自称勇者の青年

独特のファッションセンスを持った、長髪の美男子。ナルシストで、外見を何よりも重視しており、自分好みのハデで豪華な衣装を着るために生活費を切りつめている。

なぜか自分が勇者だと信じて疑わず、周囲にもそう言いふらしている。もっとも、格好ばかりで剣の腕前はからっきし。そんな自分の実力もかえりみず、自己中心的で勝手なことばかり言うが、本人に悪気はない。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	登場しない	テルミナ
立場・状況	不明	[illegible]

仲間にする手順

Ａ鉄骨館への潜入方法を探しているとき：1Ａテルミナの鍛冶屋の下宿部屋でピエールに話しかける 2鍛冶屋の中庭にいる男の子（ションン）から勇者バッジを入手 3ピエールに勇者バッジを返したあとに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる

※アルフを仲間にするか、スラッシュの捜索に協力した時点で仲間にできなくなる



戦闘能力

[illegible]力をのぞいて、能力[illegible]。ただし、勇者の[illegible]勇者バッジの1頁の[illegible]3点セット」を装備すると、別[illegible]くなる（→P451）。

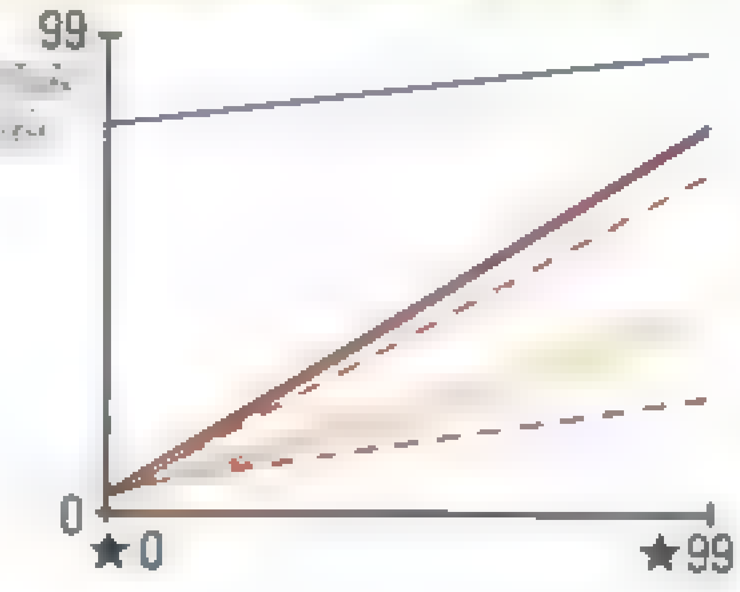
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

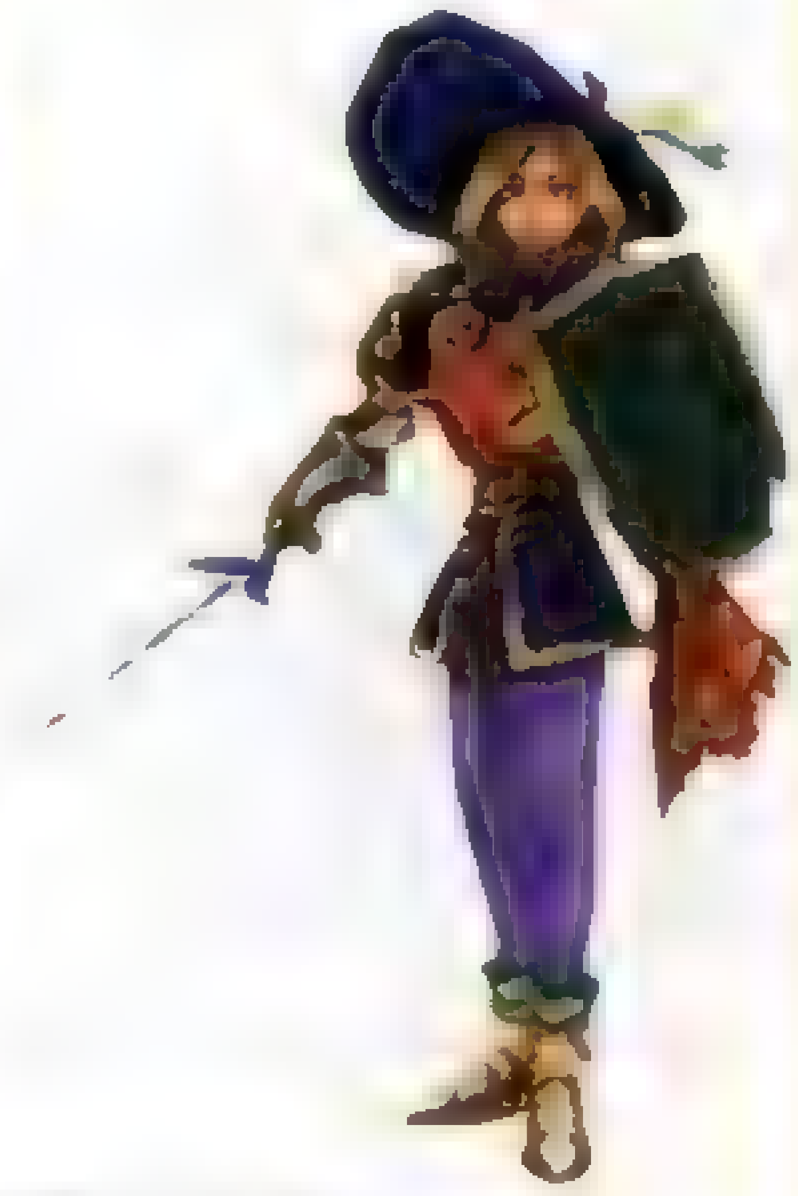
	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	S属性成長
★0	40	2	80	3	3	5	3	12	12
★99	800	79	95	42	70	20	36		

能力値成長グラフ



グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
36	38	41	45	46			
27	29	30	32	33	34	35	
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	ａ 3	8	ｂ 15	21	24	44
28	31	39	40	42	43	47	
						ｃ	



固有エレメント

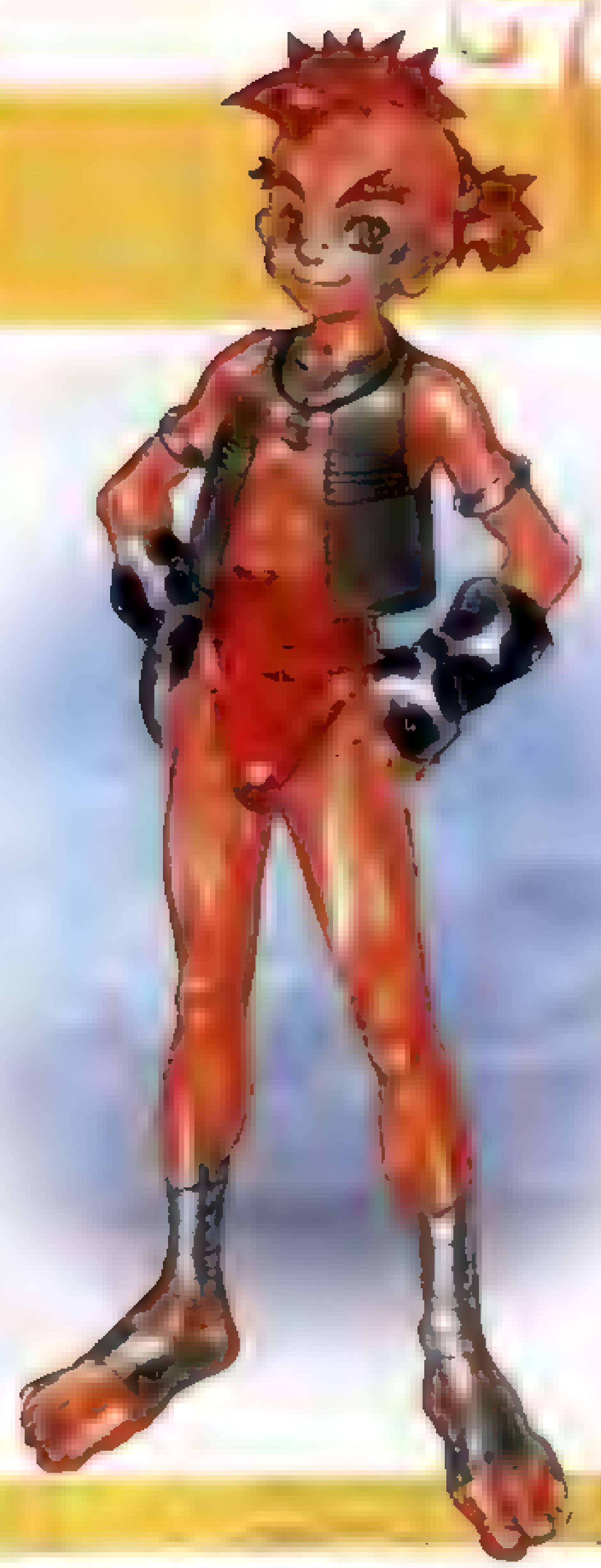
ａ バッジスパーク（自分・HP回復＋能力値アップ ※1）
ｂ ダブルヒット（敵単体・物理攻撃）
ｃ サイラスパンチ（敵単体・物理攻撃 ※2）

Lv7固有エレメントを入手する手順

1ピエールを仲間にする 2操作キャラクターがセルジュにもどったあと、虚構の剣と勇者の盾を所持している状態でＡテルミナの鍛冶屋の下宿部屋にいるピエールに話しかける（勇者の兜も同時に入手）



※1…「真の勇者3点セット」の装備がひとつでも欠けている場合は、HP回復のみ
※2…「真の勇者3点セット」の装備がひとつでも欠けている場合は、かならず失敗する



コルチャ

自称・南海の釣り師

海上の村ガルドーブで生まれ育った、明るくたくましい少年。幼いころから海に慣れ親しんできたため、ボートをこいだり作ったりするのはお手のもので、手製のボートを使って運び屋をしている。釣りも大好きなのだが、こちらの腕はあまり良くないらしい。

口は悪いが根は優しく、困っている人にはつい手を貸してしまう。純なのか異性に免疫がないのか、女性を好きになると一直線。

PROFILE

職業	運び屋
年齢	16歳
性別	男
出身地	ガルドーブ
身長	168cm
体重	56kg
体格	やせ
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	ガルドーブ	テルミナ・ガルドーブ
立場・状況	(ANOTHERと同じ)	テルミナ⇔ガルドーブ間の運び屋

仲間にする手順

1 ヒドラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを助けるルートを選択すると、一時的に仲間に加わる　2 Ⓐテルミナでボートを入手したとき、仲間にするかどうかを選べる　※2で仲間にしなかった場合でも、操作キャラクターがセルジュのときにⒶガルドーブで話しかければ、仲間にするかどうかを選択可能

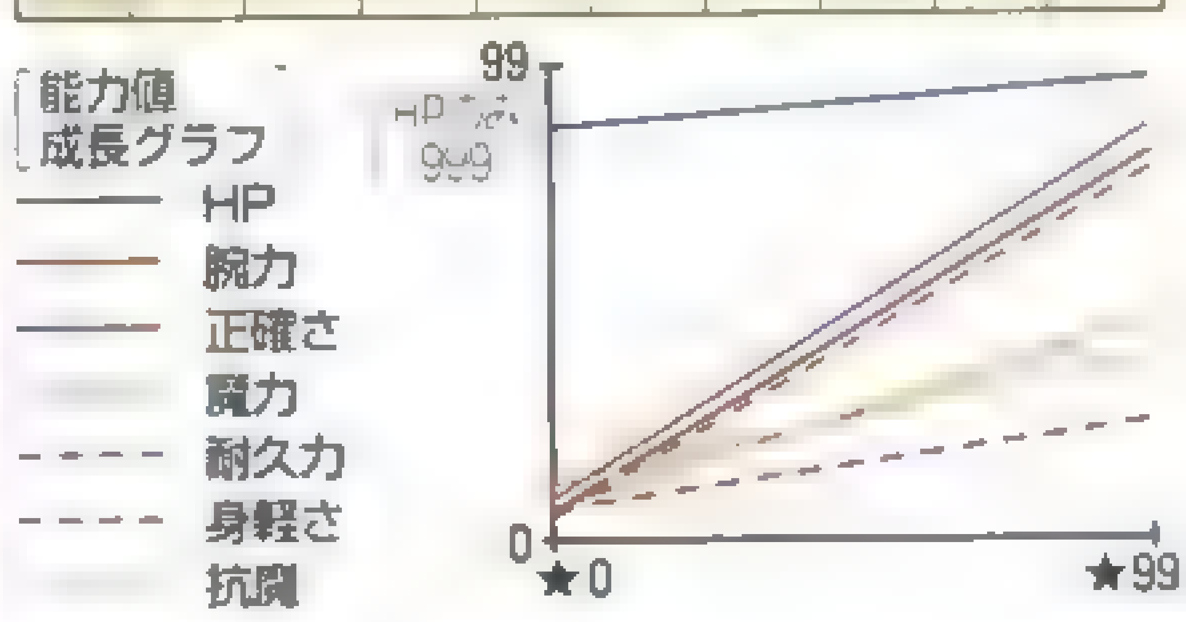


戦闘能力

これといった長所はなく、固有エレメントもあまり頼りにならない。『ケアレスト』『インフィニティ』など、先天属性限定のエレメントを配置してサポート役にするのも手。

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST攻撃
★0	55	8	85	6	4	6	7	10	12
★99	800	85	95	45	75	20	38		



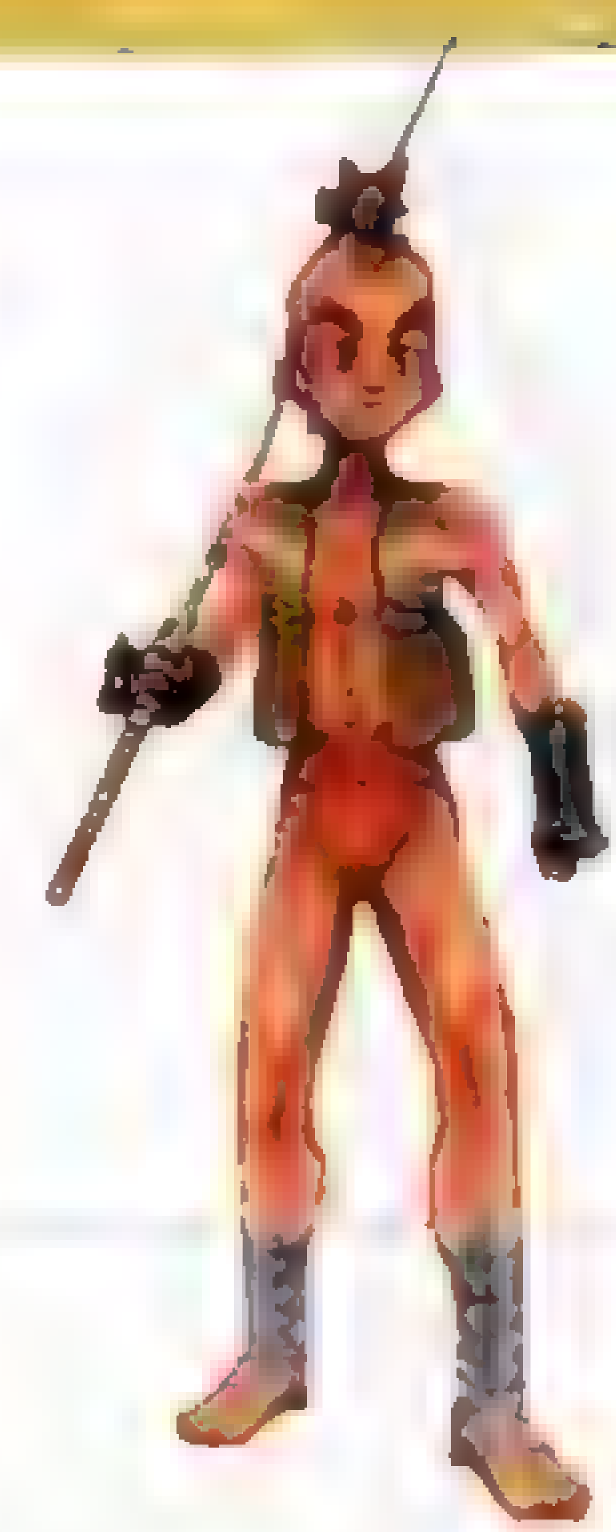
装備DATA

装備可能武器	ルアー
装備可能防具	一般、男性
専用装備	なし
初期装備	ブロンズルアー ブロンズメイル

グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
8	22							
7	19	20						
6	12	14	16	23				
5	7	8	9	13	21	34		
4	0	0	0	5	11	18	26	37
3	1	2	ⓐ3	10	ⓑ15	29	35	41
2	4	6	25	28				
1	17	27	32					

ⓒ（7）

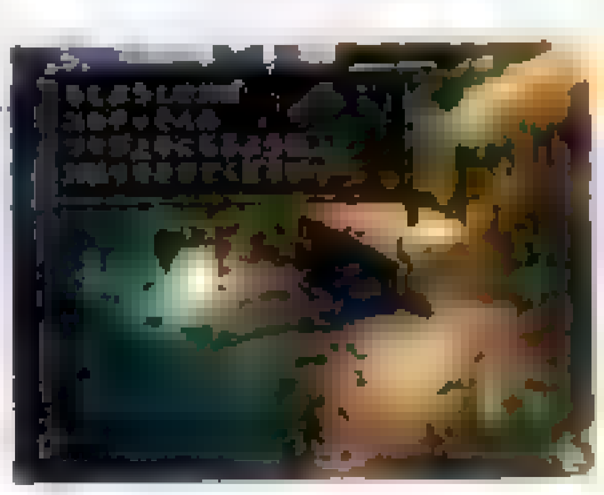


固有エレメント

ⓐ ヘッドバット(敵単体・物理攻撃)
ⓑ フィッシング(敵単体・物理攻撃)
ⓒ ビッグキャッチ(敵単体・魔法攻撃)

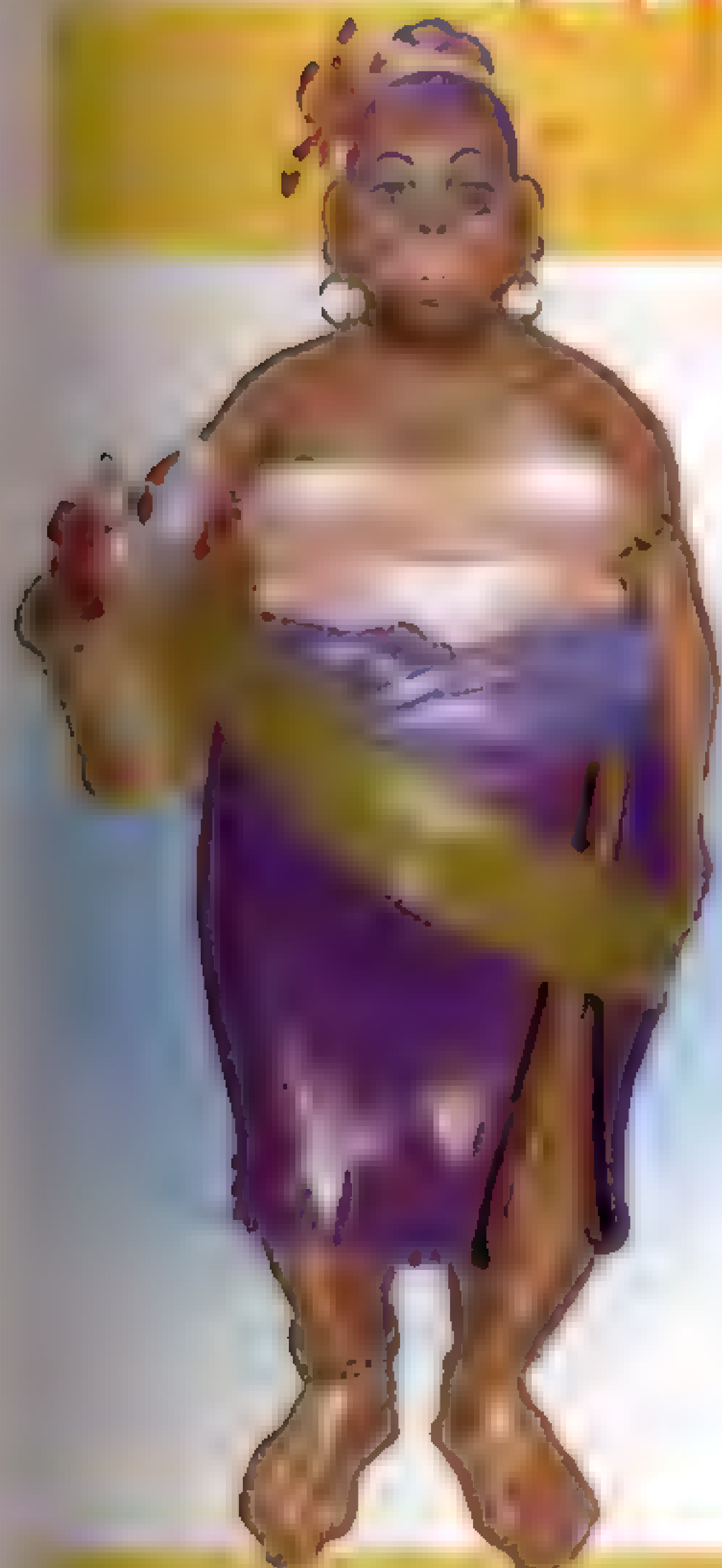
Lv7固有エレメントを入手する手順

パーティーにコルチャがいる状態で 1 Ⓐテルミナの橋の上にある露店の水槽を調べる　2 マップを一度切りかえてから、もとのマップにもどる　3 『霊廟』行き、岸辺に登場した人魚に近づく



ママチャ

肝っ玉母さん



明るく強くたくましい、コルチャの母親。たいへんおおらかな性格で、こまかいことは気にしない。ふだんは温厚だが、自分が正しいと思ったことは有無を言わさずつらぬき通す、押しの強さを持っている。海上の村ガルドーブの民だけあり、息子と同様、ボートをこいだり泳いだりすることが得意。バトルでは、威圧感に満ちた身体と、主婦としてつちかってきた技能をフルに活用する。

PROFILE

職業	主婦
年齢	38歳
性別	♀
出身地	ガルドーブ
身長	167cm
体重	68kg
体格	たくましい
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	カルドーブ	カルドーブ
立場・状況	ANOTHERと同じ	カルドーブで生活

仲間にする手順

1 ヒドラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを見捨てるルートを選択。2 Ⓐテルミナでボートを入手したとき、仲間にするかどうかを選べる
※2で仲間にしなかった場合でも、操作キャラクターがセルジュのときにⒶカルドーブで話しかければ、仲間にするかどうかを選択可能



戦闘能力

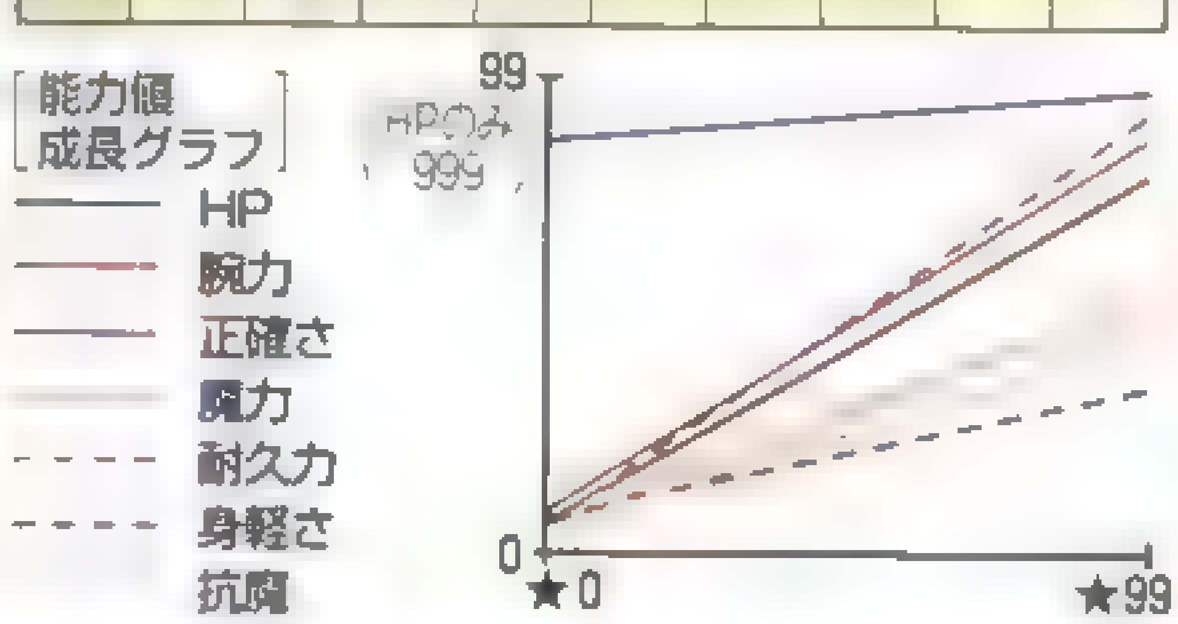
息子のコルチャよりも全般的に能力が高めで、グリッド数も多い。仲間にした直後はHPと腕力の高さが目を引くが、成長するにつれて耐久力が大きく伸びていく。

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST具現待機時間
★0	58	8	85	5	5	7	5	9	8
★99	780	85	95	53	90	30	43		

装備DATA

装備可能武器	主婦用品
装備可能防具	一般・女性
専用装備	なし
初期装備	銅のほうき ブロンズメイル





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22	31						
19	20	24					
12	14	16	23	36			
[illegible]	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32					

固有エレメント

a ヒップアタック(敵単体・物理攻撃)
b フォルディング(敵単体・物理攻撃)
c マザーズレイジ(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する。



ラズリー

森の妖精さん



無邪気で可憐な森の妖精。女の子ながらも、自分のことを「ボク」と呼ぶ。水龍の島で姉ロゼッタやほかの妖精たちとともに暮らしていたが、あるとき風に流されて仲間たちと離ればなれになってしまった。

草木や自然、生き物たちを愛しているため、自然を壊す人間に反感を持っているものの、一方では、緑の木々や生き物を愛する人間が存在することを信じたいとも思っている。

PROFILE

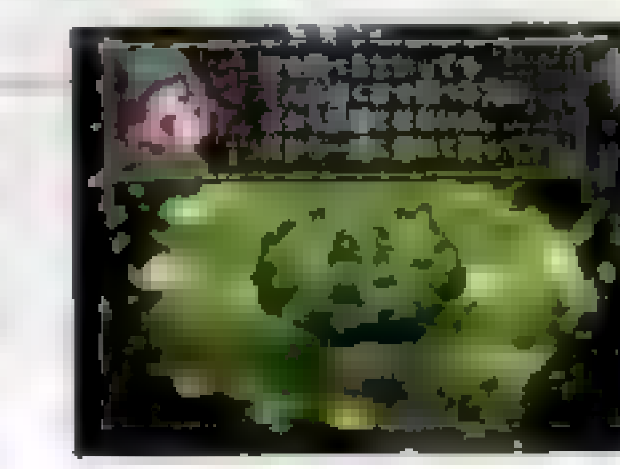
種別	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	ヒトラの石→[illegible]	存在しない
立場・状況	[illegible]	風に飛ばされたきり、行方不明。

※……仲間にした場合のみ。しなかった場合はいなくなる

仲間にする手順

ヒトラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを助けるルートを選択。ヒトラを倒す前に、1 H ヒトラの石の置けた場所（巨木の頂上）でヒハ族の虫笛を使い、現れたマルロサリーを倒す→2 ひび割れに乗って下へ落ちる→3 画面手前のカゴを調べる→4 オクトカルを倒したのち、先へ進む前にカゴを調べると、かならず仲間になる



戦闘能力

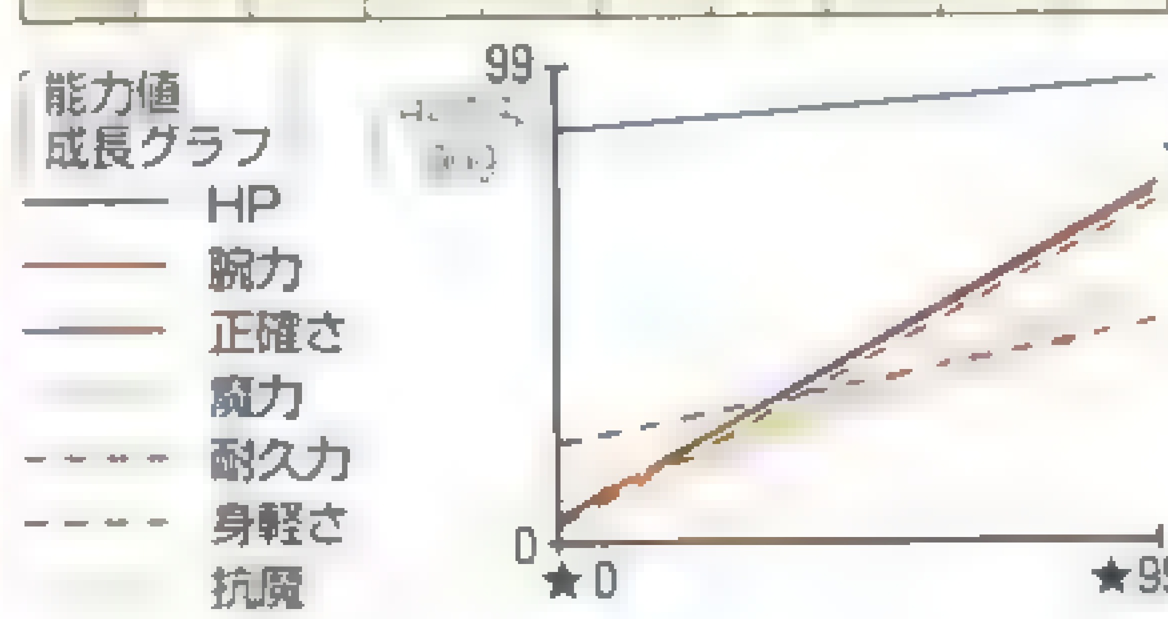
魔力と身軽さの値が高い。固有エレメントも便利なものが多く、なかでも「ラズリンスター」はLv3ながら強力で、序盤では重宝する。打たれ弱い点は装備などでカバーしよう。

装備DATA

装備可能武器	ロッド
装備可能防具	一般・女性・子供
専用装備	ノラワーロッド
初期装備	ブロンズロッド ブロンズメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ 回復力	召喚 待機時間
★0	40	4	85	8	3	20	8	12	13
★99	740	72	95	55	70	45	46		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	22	31						
	19	20	24					
	12	14	16	23	36			
	7	8	9	13	21	34		
	0	0	0	5	11	18	26	
	1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
	4	6	25	28	33	40	43	44
	17	27	32					

c

固有エレメント

a ラズリンスター（敵単体・魔法攻撃）
b ラズリンハート（味方単体・HP回復＋能力値アップ）
c ラズフラワー（味方全体・能力値アップ）

Lv7固有エレメントを入手する手順

1 ラズリーを仲間にする→2 ラズリーがパーティーにいない状態でヒトラを倒す→3 H 水龍の島をトワ[illegible]フが襲撃するイベントを起こす→4 星の塔出現後、ラズリーがパーティーにいる状態で、H 水龍の島の母なる大樹前にいる妖精に話しかける（フラワーロッドも同時に入手）



連携技（3人技）	ミックスデルタ（敵全体・魔法攻撃）……ラズリー（Lv7）＋セルジュ（Lv5）＋レナ（Lv7）



グレン

龍騎士ダリオの弟

先代のアカシア龍騎士団四天王筆頭であるダリオを兄に、同じく先々代のガライを父に持つ、龍騎士団の下っ端団員。正義感の強い好青年だが、少々気が短い。幼少時からよく兄と比較され、デキの良い兄を誇りに思いつつも少し反発していた。兄の許嫁リデルに恋心を抱いており、そのことに罪悪感を覚えてもいる。なお「グレン」という名は、大昔の英雄の名にちなんで父が授けたもの。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	174cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	[illegible]	テルミナ※
立場・状況	3年前、行方不明に	龍騎士として蛇骨館に勤務

※仲間にした場合のみ

仲間にする手順

1ヒドラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを見捨てるルートを選択　2🅰テルミナでボートを入手したとき、かならず仲間になる



戦闘能力

[illegible]に能力値が高く、仲間にな[illegible]終盤まで活躍が期待できる。[illegible]は装備者のHPを[illegible]させるという便利な能力[illegible]忘れずに装備させよう。

装備DATA

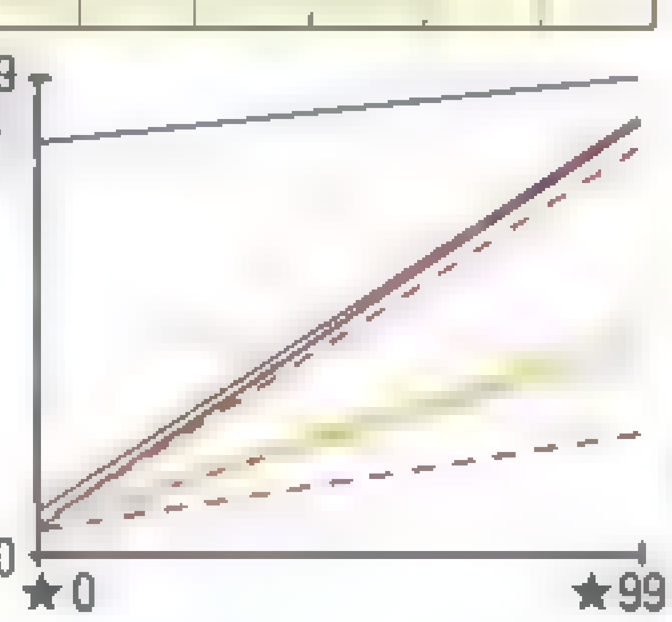
装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	属性強度
★0	55	9	85	6	6	5	6	11	10
★99	890	90	99	46	80	25	42		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

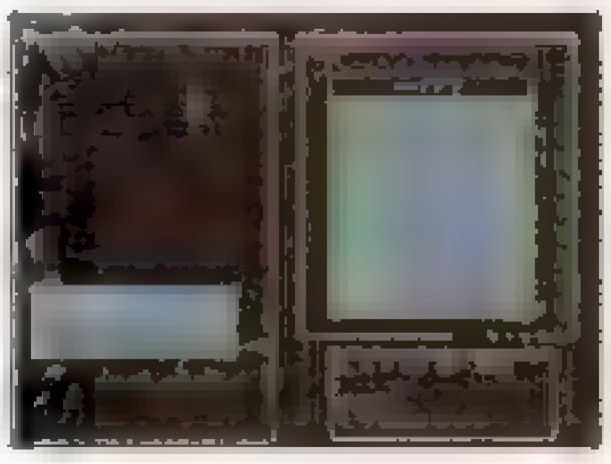
1	2	3	4	5	6	7	8
14	18	21	28				
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	c 40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

固有エレメント

- a ハードヒット(敵単体・物理攻撃)
- b ソードソニック(敵単体・物理攻撃)
- c ソードスタッブ(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★40で自動的に修得する



連携技(2人技)	エックス斬り(敵単体・物理攻撃) ……グレン(Lv3)+セルジュ(Lv3)

メル

お絵かき大好き少女



ガルドーブで暮らしている、イタズラとお絵かきが大好きな少女。子どもらしく元気いっぱいで、動作がとてもすばしっこい。黒猫のルチャを飼っている。
　実の兄妹のように育ってきたコルチャに対し、最近淡い恋心を抱きはじめたが、彼の前ではそんなそぶりを見せないようにしている。ただし、コルチャがほかの女性に熱を上げていることは気にかかっている様子。

PROFILE

職業	いたずらっ子
年齢	10歳
性別	♀
出身地	ガルドーブ
身長	129cm
体重	38kg
体格	やせ
利き腕	右

	HOME	[illegible]
居場所	(登場しない)	ガルドーブ
立場・状況	お出かけ中	お絵かき中

仲間にする手順

1ヒドラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを助けるルートを選択。2キッドのエレメントをメルに盗まれたとき「エレメントがないと」→「やっぱり、追いかけよう」を選び、メルを追う。3Aテルミナでボートを入手後、キッドがパーティーにいる状態で、Aガルドーブの居住塔にいるメルに話しかけると、自動的に仲間になる。



戦闘能力

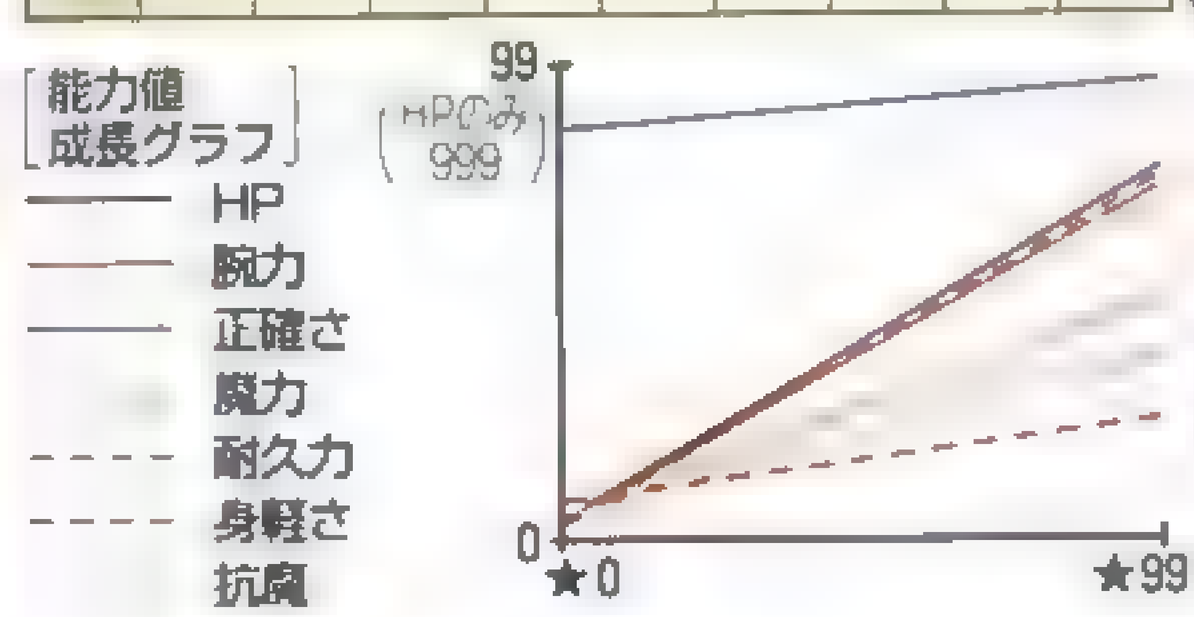
能力値が総じて低く、ほとんど戦力にならない。だが、モンスターからアイテムを盗める貴重なキャラクターなので、パーティーに入れるなら『ぬすむ』をおおいに活用しよう。

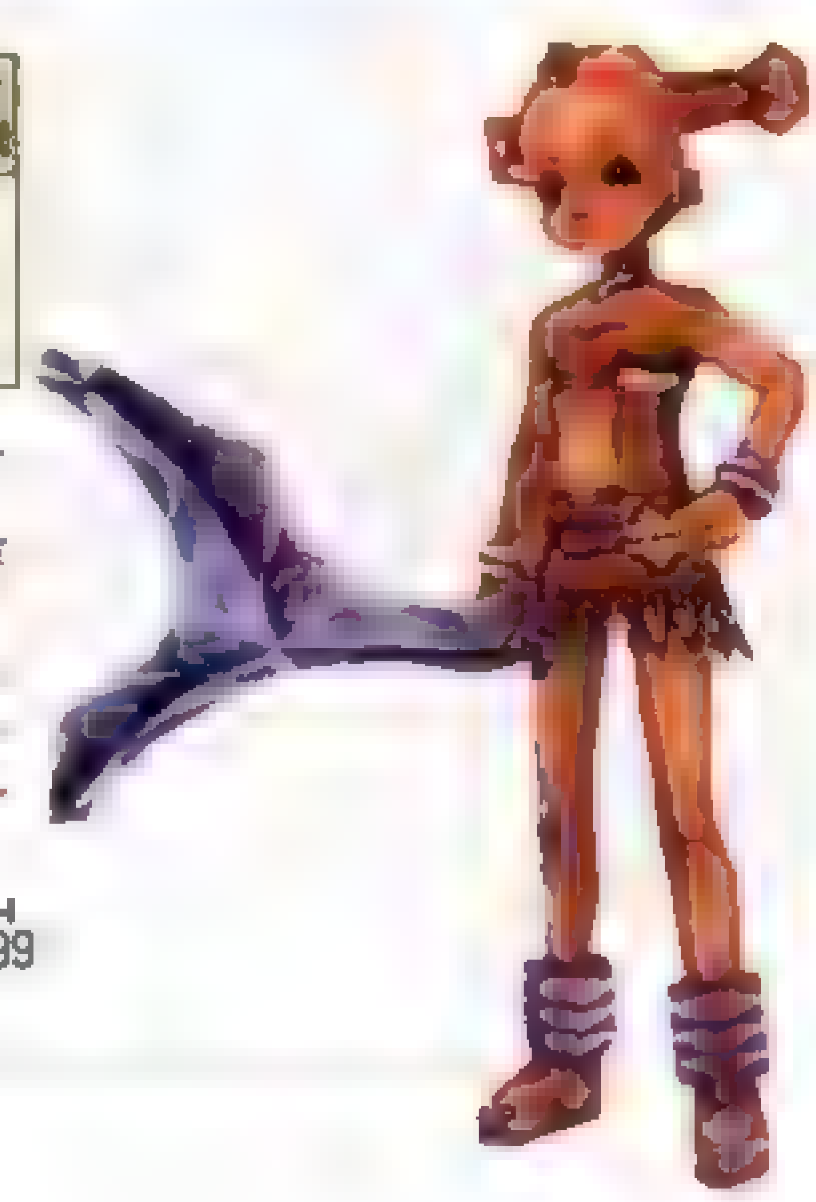
装備DATA

装備可能武器	フライ
装備可能防具	一般、女性、子供
初期装備	なし
固有装備	アイアンフライ アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	5°属性
★0	35	4	85	5	3	8	5	11	9
★99	770	73	95	50	75	25	38		





グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
14	18	21	28				
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	c 40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

固有エレメント

a ぬすむ(敵単体・盗み)
b らくがき(敵単体・魔法攻撃)
c じたんだ(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★40で自動的に修得する。



連携技(2人技)	Wスティール(敵単体・盗み) ……メル(Lv3)+キッド(Lv3)



ドク

人種浄きガルドーブの村医者

大陸からガルドーブにやってきた若き医者。村でたった一軒の診療所を開いている。性格は物静かで温厚、村人からの人望も厚い。

まだ駆け出しのころ、実力がないばかりに患者を死なせてしまった過去を持つ。そんな経験があるためか、やや自信に欠けており、自分の力量に限界を感じて思い悩むことも多い。だが、医者としてもっと前進したいという気持ちはつねに持ちつづけている。

PROFILE

職業	村医者
年齢	27歳
性別	♂
出身地	大陸
身長	175cm
体重	66kg
体格	普通
利き腕	左

	HOME	ANOTHER
居場所	ガルドーブ	ガルドーブ
立場・状況	ティアの看病をつづけている	キッドの看病をすることになる

仲間にする手順

①ヒドラの毒でキッドが倒れたとき、キッドを見捨てるルートを選択。②幽霊船イベント後、A死炎山でのカーシュたちとのバトルに勝利するまでにAガルドーブの診療所の奥へ行くと、かならず仲間になる。



戦闘能力

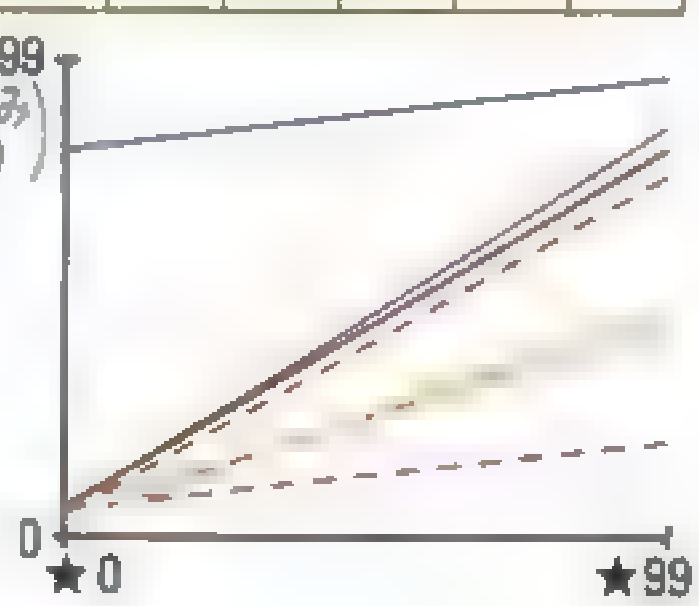
味方全体のHPを回復するうえ、攻撃力と魔法攻撃力も上昇させる『ヒールシャワー』が魅力的。能力値のバランスも良いが、グリッド数は平均より少なめだ。

装備DATA

装備可能武器	ショット、カード
装備可能防具	一般、男性
専用装備	なし
初期装備	アイアンショット アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	5属性持続時間
★0	60	6	80	3	5	6	6	10	10
★99	800	85	95	48	75	20	43		





グリッドの増えかた

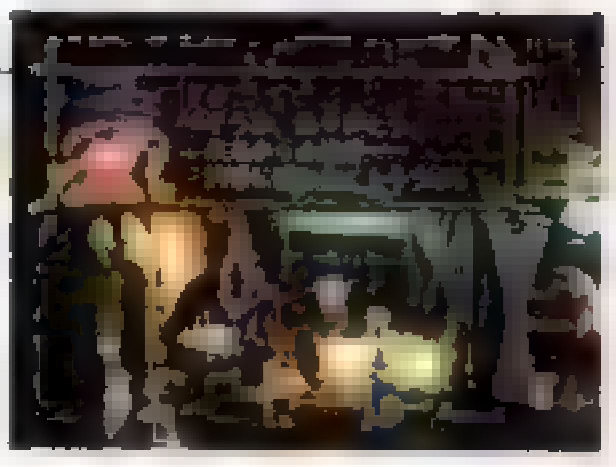
1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47
						c	

固有エレメント

- a ハイスロー(敵単体・物理攻撃)
- b ボーンブレイク(敵単体・魔法攻撃)
- c ヒールシャワー(味方全体・HP回復＋能力値アップ)

Lv7固有エレメントを入手する手順

①ドクを仲間にする。②A蛇骨館でリデルを救出したあと、Aガルドーブの診療所にいるドクに絶版医学解体新書を見せる。





ジルベルト

元レスラーの霊媒師

テルミナで墓守をしている大男。以前は大陸でも指折りのレスラーで、心の闇にとらわれ、リングの上で欲望のままに戦っていた。だが、親友のゲッツが彼を救うために命を落としたことで改心。他者を闇から救うことで自身の罪をつぐないながら、ゲッツの妹アストラッドと質素な生活を送っている。[illegible]なと、レスラー時代のものを持ちつづけているのは、過去へのいましめをこめてのこと。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	登場しない	テルミナ
立場・状況	不明	[illegible]

仲間にする手順

A蛇骨館から脱出後 Aテルミナの霊廟で[illegible]屋にいるジルベルトに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる

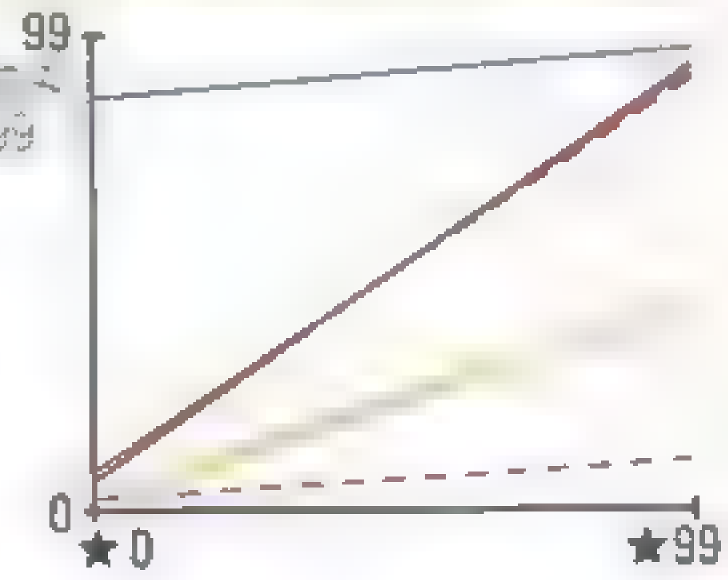


戦闘能力

HPや腕力、耐久力が高く、物理攻撃向けのキャラクターと言える。逆に、魔力は低く、グリッド数も少ないので、エレメントは補助系のものを中心に配置したい。

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	属性
★0	60	8	85	2	8	2	2	9	8
★99	920	91	95	41	90	10	45		



装備DATA

装備可能武器	グラブ
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	ブロンズグラブ ブロンズメイル



グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

a ラリアット(敵単体・物理攻撃)
b スピンキック(敵単体・物理攻撃)
c グレイブサルト(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

ジルベルトがパーティーにいる状態で Hテルミナの霊廟に建つ小屋にいる老婆に話しかける





スカール

スケルトンの道化師

骨だけになった道化師。生前は人を笑わせることが大好きで、多くの人を笑わせたくてサーカスに入ったが、志なかばにして死んでしまった。骨だけの身体となったいまも、キャップや首などの飾り、赤い丸鼻など道化師の特徴的な部分は残したまま。

一見陽気だが、内には深い悲しみを抱えている。実家はテルミナにあり、同都市の名物料理、ソウイカスミのパスタが大の好物。

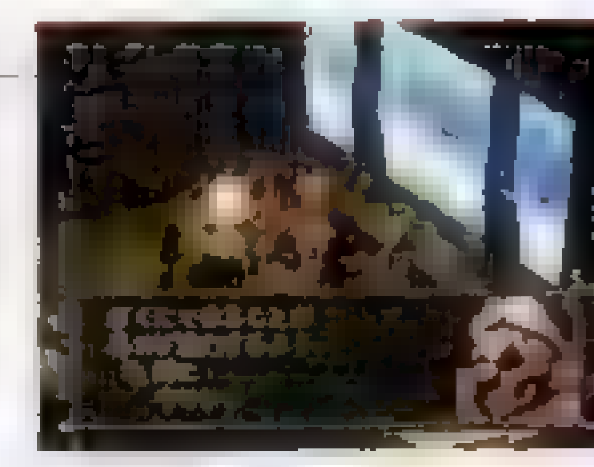
PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	登場しない	テルミナ
立場・状況	[illegible]	[illegible]

仲間にする手順

1必要なキーアイテムをそろえる 2Ａテルミナのスカールの家にいるおばあさんに話しかける 3家へ入り直しスカールに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる
※必要なキーアイテム……しゃれこうべ、いかった肩甲骨、まっすぐな背骨、骨太なろっ骨、しっかりした骨盤、ハラハラの骨 →P236



戦闘能力

[illegible]に関しては、命中率が低め[illegible]かほぼ平均的で、可もなく[illegible]なくといったところ。「玉いっぱい」は全体攻撃なので、敵の数[illegible]バトルでは役に立つだろう。

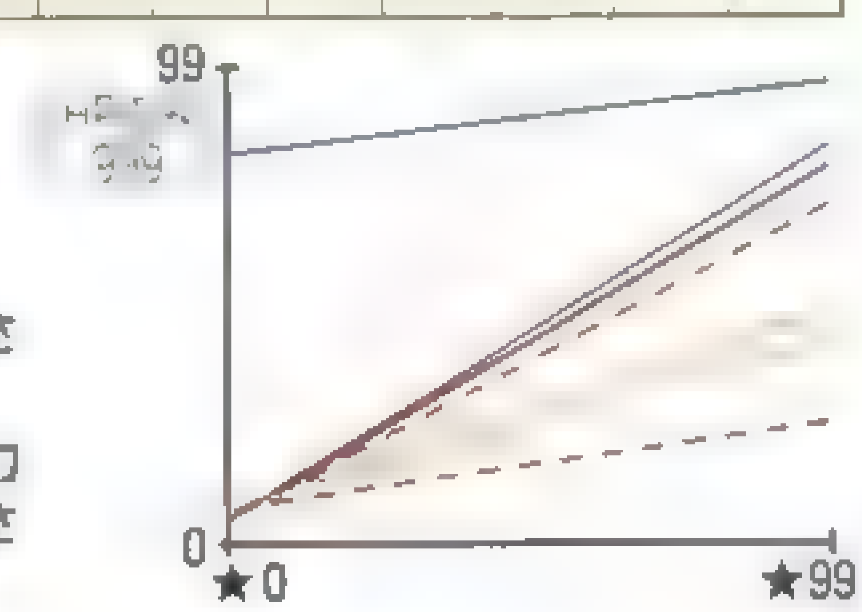
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
頭部装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	5消費時間
★0	50	5	80	7	5	7	7	10	10
★99	778	82	95	48	70	25	42		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22							
19	20						
12	14	16	23				
7	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
4	6	25	28				
17	27	32					

c

固有エレメント

a 玉いっぱい(敵全体・魔法攻撃)
b 風船ひとつ(自分・HP回復＋能力値アップ)
c 大玉ころがし(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

操作キャラクターがセルジュにもどったあと、スカールがパーティーにいる状態でＨテルミナの酒場のママに話しかける





ルチアナ

蛇骨館の天才科学者

蛇骨大佐のもとで日々研究にいそしんでいる女性科学者。天才的な頭脳の持ち主だが、マッドサイエンティストな一面もあり、研究にのめりこむと大佐でさえ持てあますほどの暴走をすることも。その反面、どんな状況下でも理論的に物事をとらえる冷静な感情も持っている。現在もっとも力をそそいでいるのは進化についての研究で、いろいろな生物を実験材料にしているらしい。

PROFILE

職業	科学者
年齢	28歳
性別	♀
出身地	大陸
身長	174cm
体重	44kg
体格	やせ
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	(死海)	蛇骨館
立場・状況	3年前、行方不明に	蛇骨大佐のもとで研究にいそしむ

仲間にする手順



A蛇骨館から脱出後、A隠者の小屋でキッドを仲間にするまでに、1 A蛇骨館の屋上にいるルチアナに話しかける。2 操作キャラクターがセルジュのとき、実験室へ移動したルチアナに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる。

戦闘能力

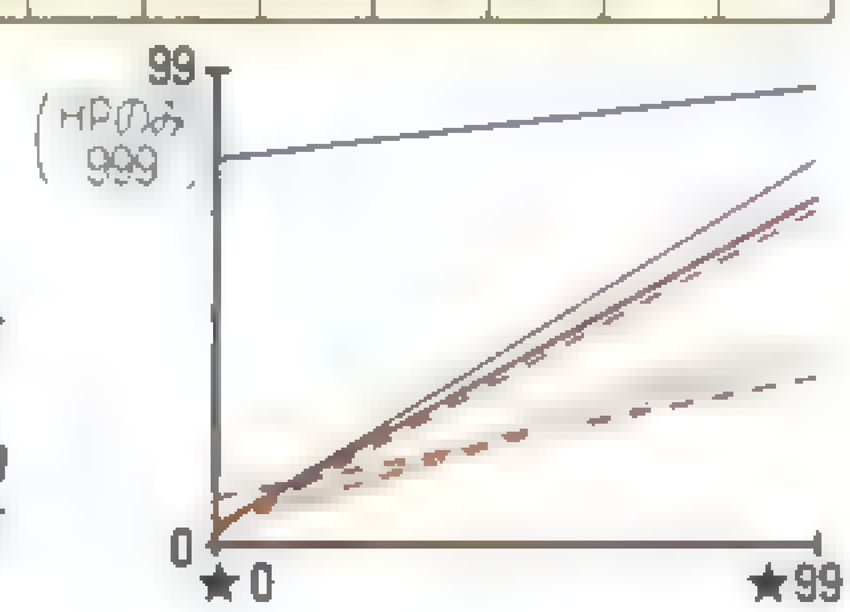
目立った特徴はないが、しいて言うなら物理攻撃に向いている。固有エレメントのうちふたつは魔法攻撃。ただし、彼女自身の魔力がさほど高くないため、威力は期待できない。

装備DATA

装備可能武器	ショット、カード
装備可能防具	一般、女性
専用装備	なし
初期装備	ブロンズショット ブロンズメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST最大値
★0	42	4	80	4	3	10	4	11	9
★99	720	80	95	44	70	35	40		





グリッドの増えかた

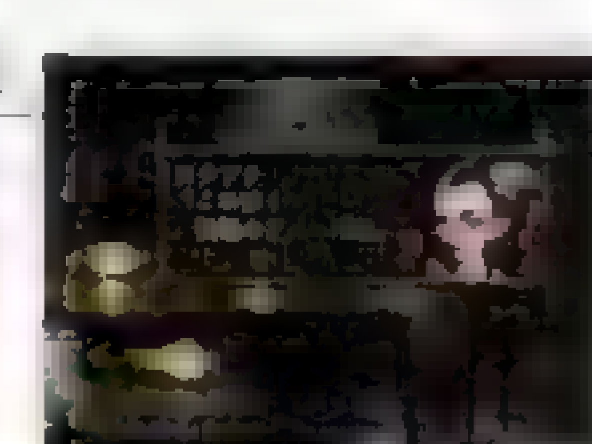
Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
35							
26	31						
14	18	21	28	39	44	48	
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

- a ピンストライク(敵単体・魔法攻撃)
- b ケミカルヘイズ(敵単体・ステータス異常)
- c テストアメーバ(敵単体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順



操作キャラクターがセルジュにもどったあと、ルチアナがパーティーにいる状態で、A蛇骨館の地下水路にいるアメーバを調べる。

改良種フィオ

ルチアナの手で生み出された花の子



二足歩行が可能な植物“フィオ”をルチアナが改良して作り上げた、新種の人型植物。ルチアナの研究の成果か、人との会話やエレメントの使用もできる。バトルでは、イバラのような両手をムチのごとく敵にたたきつけたり、タネを飛ばしたりして攻撃する。

意識を持ったばかりなので、外の世界には興味津々。口調も幼く、その言動には無邪気さを感じさせる。

PROFILE	
種別	人型植物
年齢	5歳
性別	♀
出身地	蛇骨館
身長	121cm
体重	20kg
体格	不定形
利き腕	両方

	HOME	ANOTHER
居場所	（登場しない）	蛇骨館
立場・状況	（不明）	蛇骨館で実験的に飼育されている

●仲間にする手順

A蛇骨館から脱出後、A蛇骨館の屋上にいる改良種フィオに対して生命の輝きを使用すると、かならず仲間になる。



戦闘能力

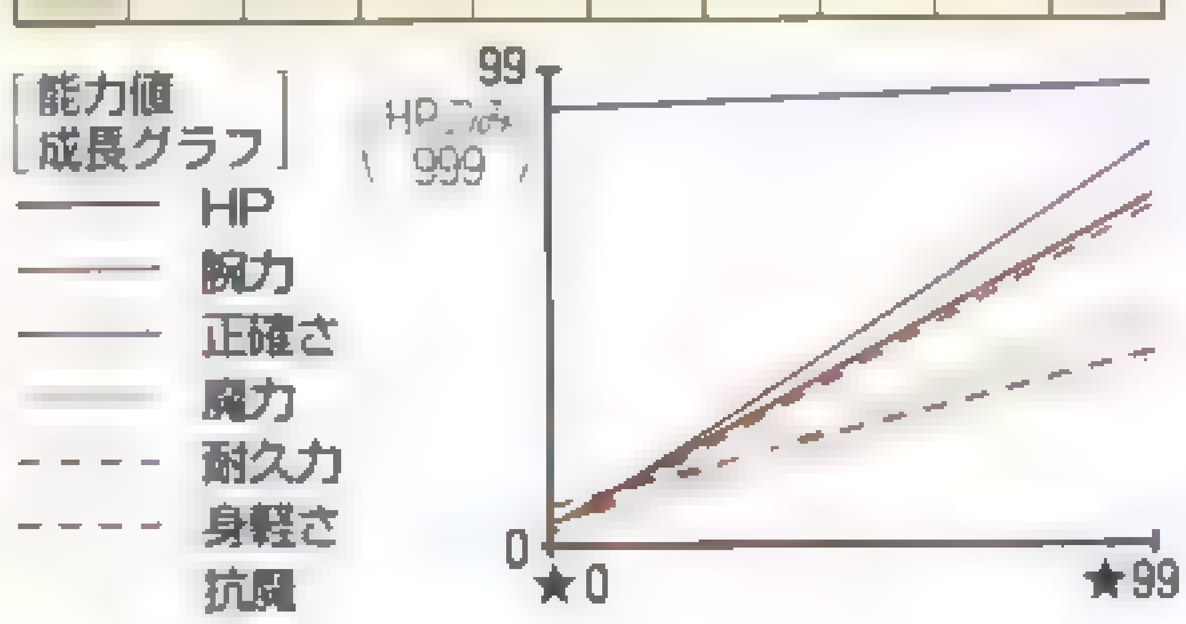
物理攻撃に向いているが、身軽さ以外の能力値は低め。敵全体を攻撃できる「ばんばん」や、HP吸収能力を持つ「ちゅーちゅー」など、固有エレメントをうまく活用したい。

装備DATA

装備可能武器	クラブ
装備可能防具	一般、女性、子供
専用装備	なし
初期装備	ブロンズクラブ ブロンズメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST買回復時間
★0	35	3	90	4	3	8	4	11	10
★99	720	84	95	48	70	40	38		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22	31						
19	20	24					
12	14	16	23	36			
7	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32					

c

固有エレメント

a ばんばん（敵全体・物理攻撃）
b ちゅーちゅー（敵単体・魔法攻撃／HP吸収）
c ぱたんぱたん（敵単体・物理攻撃）

●Lv7固有エレメントを入手する手順

1改良種フィオがパーティーにいる状態で、H天龍の島にいるオレンジ色の子モンスターに話しかけ、画面を切りかえる。2前の画面にもどり、モンスターを押してその場からどかす。



連携技（2人技）	カブファイナル（敵単体・物理攻撃） ……改良種フィオ（Lv7）＋カブ夫（Lv7）

ツマル

好奇心旺盛な進化モルモット



ルチアナの手で生み出された、まったく新しい種類のモンスター。何かに「つまる」のが好きなことから"ツマル"と名づけられた。

蛇骨館の研究室で誕生して以来ずっとオリのなかにいたせいか、外の世界に強くあこがれ、いつの日か大海原へ航海に出ることを夢見ている。愛くるしい外見に底知れぬ力を秘めており、バトルの経験を重ねることで新しい形態への進化が可能。

PROFILE

種別	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	登場しない	蛇骨館→天下無敵号
立場・状況	(不明)	[illegible]

仲間にする手順

A天下無敵号の機関部で「ツマルに話しかける→ツマルが別の場所へ移動」を3回くり返したあとに話しかけると、かならず仲間になる

※事前に仲間にしていれば、操作キャラクターがヤマネコのあいだ、A天下無敵号の船倉にいるツマルに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる



ツマルの特性 ～進化の仕組み～

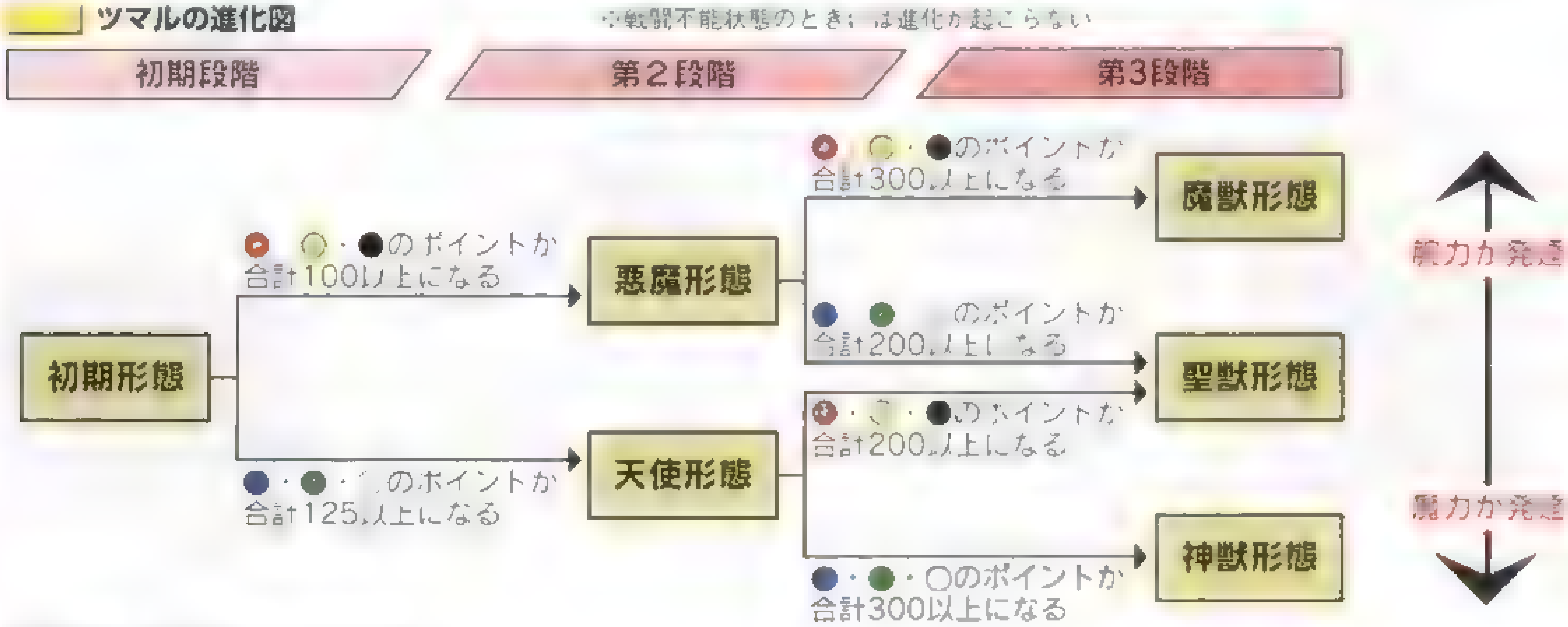
ツマルの最大の特徴は、形態と先天属性が変化(進化)すること。進化は最大で2回起こるため、初期形態を含めると第3段階まで形態が変わるのだ。形態は全部で6種類あり、それぞれ能力値やグリッドの数、固有エレメントなどが異なる。

進化する形態は、ツマルが参加したバトルで、どの属性のエレメントがどれだけ使われたかによって決定。敵味方を問わず、エレメントが使われるごとに1ポイント(ツマル自身が使った場合は2ポイント)が属性別にカウントされていく。その結果、赤・黄・黒のグループと、青・緑・白のグループの、どちらか片方の合計ポイントが一定値に達すると、ツマルの進化が起こるのだ(くわしい条件は下図を参照)。同時に先天属性も、進化が起こった時点でもっとも高ポイントだった属性に変化する(複数が同ポイントだった場合は、白>青>黄>赤>黒>緑の順で優先)。ちなみに、ポイントはバトルから逃走しても減らず、進化が起こるとゼロにもどる。

なお、進化した直後は外見しか変化していない点に注意。進化後にレベルスターを獲得した時点で、はじめて能力値やグリッドが形態に応じたものになるのだ(例外あり/→P.439)。

ツマルの進化図

※戦闘不能状態のときには進化が起こらない



戦闘能力

全形態共通事項



★0の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
50	5	85	7	5	20	7	10	10

固有エレメント

- a 体当たり(敵単体・物理攻撃)
- b なごむ(味方全体・HP&スタミナ回復)

装備DATA

装備可能武器	グラブ
装備可能防具	一般 男性 子供
専用装備	なし
初期装備	ブロンズグラブ ブロンズメイル

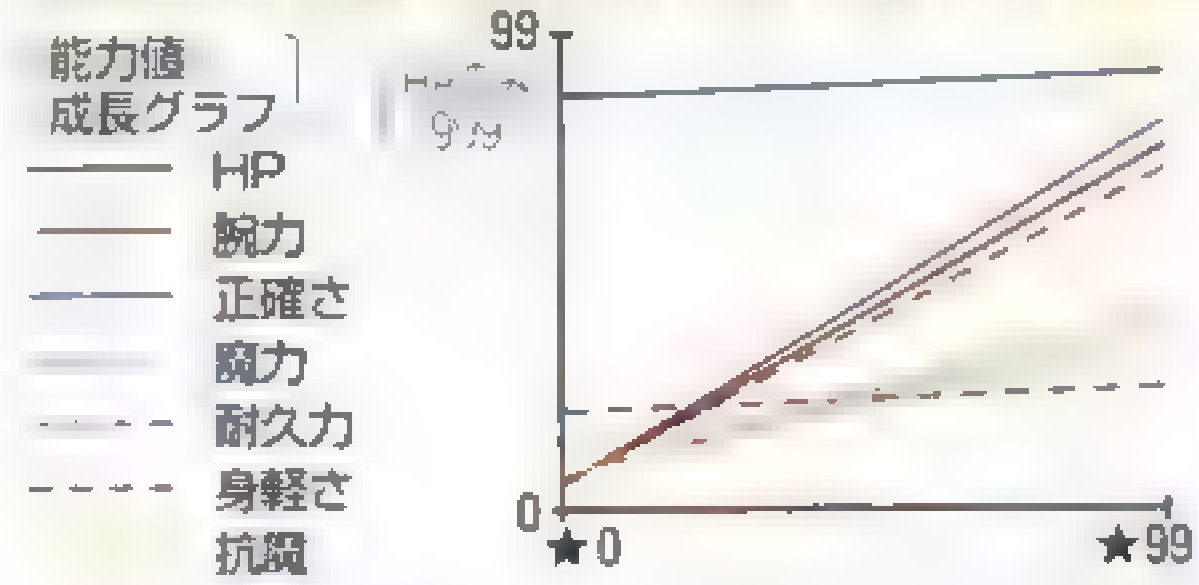
初期形態



すべての能力値が低め。全形態のなかでもっとも弱いのはもとより、ほかの仲間とくらべても見おとりしてしまう。早めに第2段階へ進化させたいところだ。

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
750	80	90	40	70	25	35	10	10



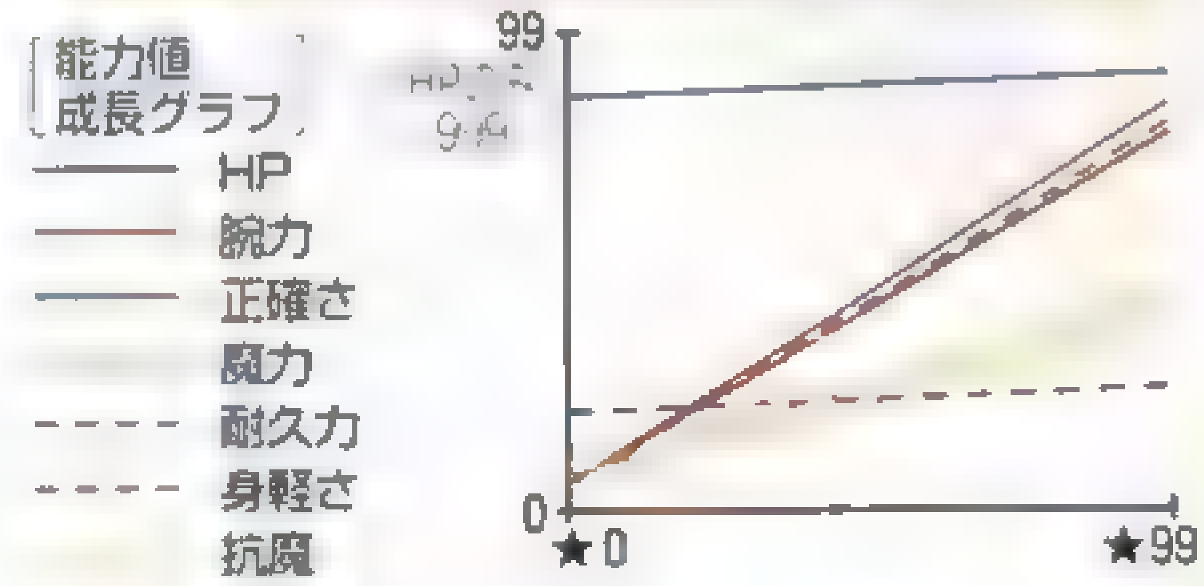
悪魔形態



正確さと身軽さをのぞく、すべての能力値が初期形態を上まわっており、なかでも耐久力が高め。進化に必要なポイントが、天使形態よりも少なくてすむ。

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
780	84	90	44	80	25	36	10	10



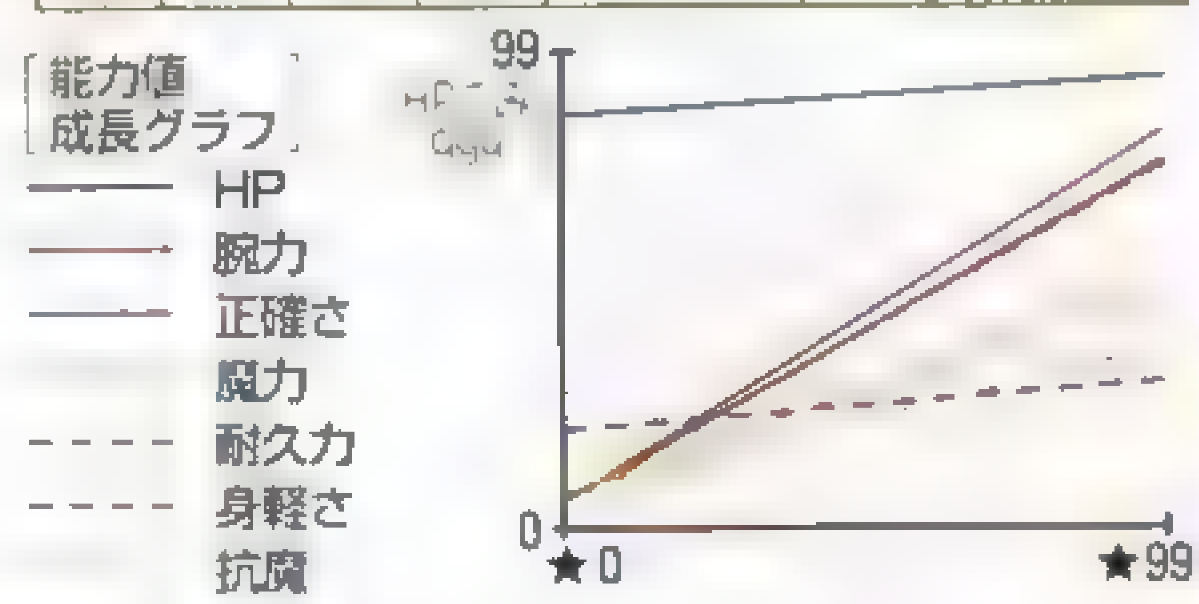
天使形態



悪魔形態よりも進化に必要なポイントが多いため、やや進化しにくい。正確さや魔力が高いほか、「なごむ」によるHP&スタミナの回復量が、悪魔形態よりも多め。

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
760	82	93	50	75	30	37	10	10



グリッドの増えかた(初期・悪魔・天使形態共通)

1	2	3	4	5	6	7	8
23	24	27					
16	18	20	26				
11	13	14	17	19			
0	0	0	10	12	21		
6	7	a 8	9	b 15	25		

Lv7固有エレメント(初期・悪魔・天使形態共通)

※Lv7の固有エレメントは存在しない



[初期形態]　[悪魔形態]　[天使形態]

魔獣形態



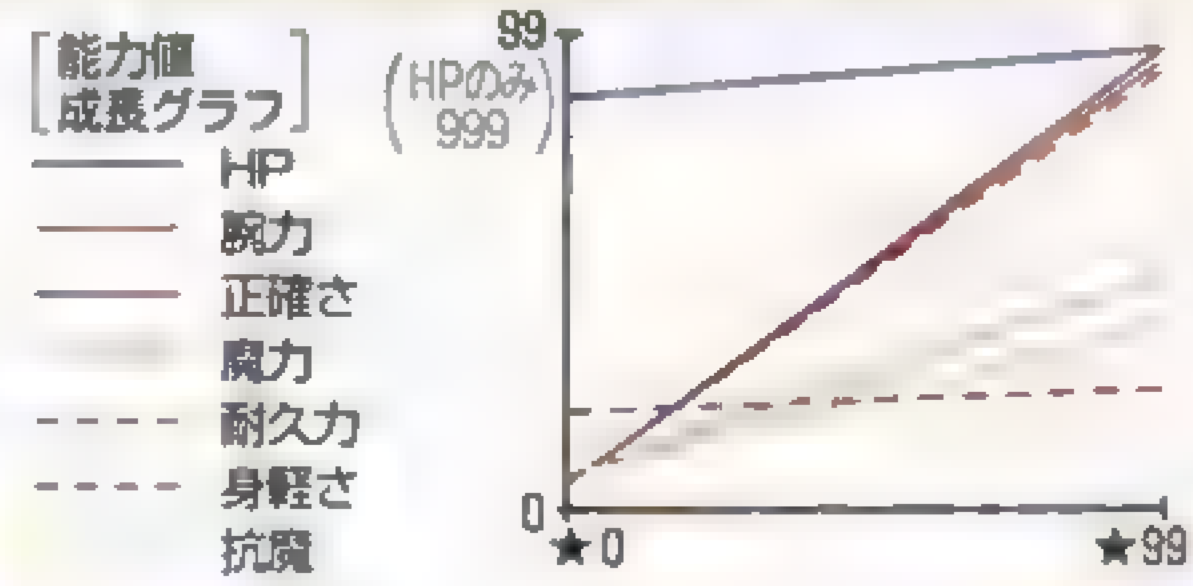
物理攻撃が強化される方向に進化した最終形態。HP、腕力、耐久力が非常に高い反面、魔力や抗魔は低め。「なごむ」の効力は、悪魔形態とほとんど変わらない。

グリッド形状

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
30	33						
23	24	27	41				
16	18	20	26	35			
11	13	14	17	19	29		
0	0	0	10	12	21	31	39
6	7	8	9	15	25	37	43
1	2	3	34	38			
5	28						

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
950	92	95	48	90	25	38	10	10



Lv7固有エレメント

地獄乱舞(敵単体・物理攻撃)



●Lv7固有エレメントを入手する手順

魔獣形態に進化したあと、★36以上の状態でレベルスターを獲得すれば、自動的に修得する

聖獣形態



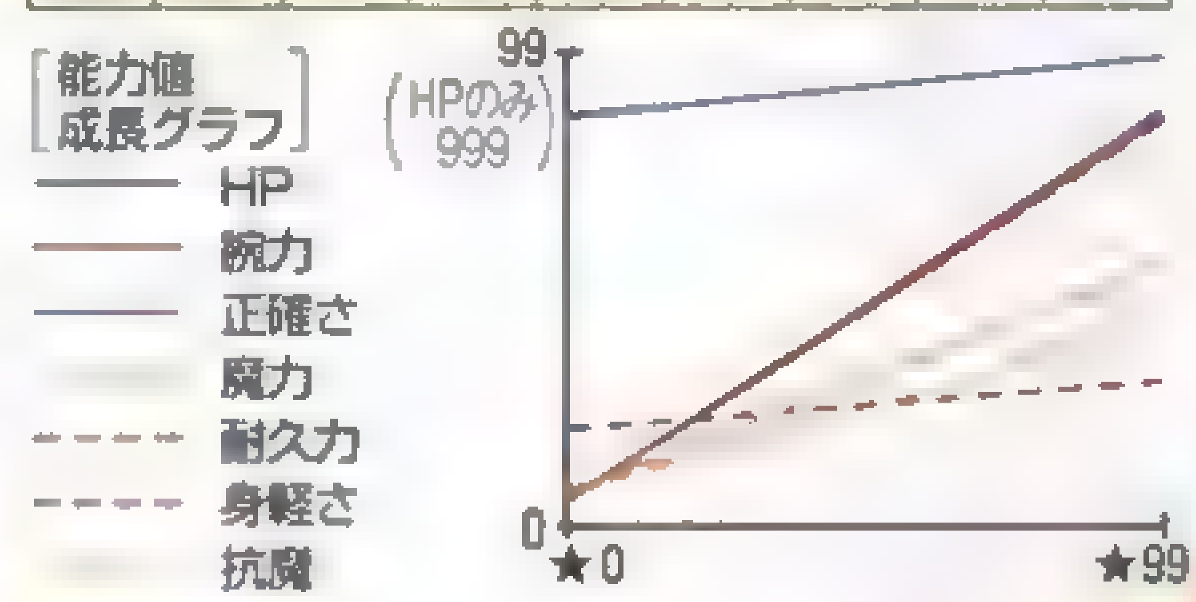
悪魔形態、天使形態のどちらからも進化できる。第3段階の形態のなかでは、「なごむ」の効力がもっともすぐれているが、グリッドの数は一番少ない。

グリッド形状

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
36							
23	24	27					
16	18	20	26	38	45		
11	13	14	17	19	32	43	
0	0	0	10	12	21	37	40
6	7	8	9	15	25	34	46
1	2	28	29	31	33		

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
850	86	97	54	85	30	42	10	10



Lv7固有エレメント

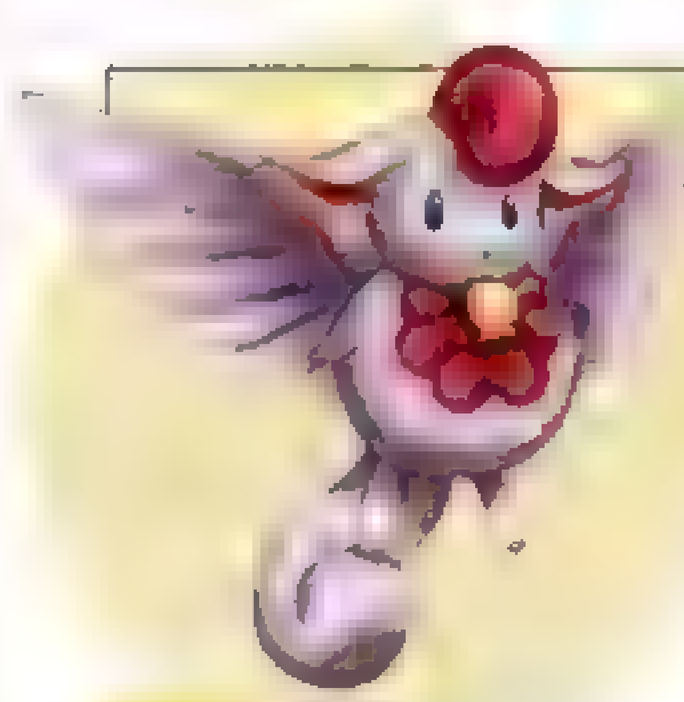
ツマル砲(敵単体・物理攻撃)



●Lv7固有エレメントを入手する手順

聖獣形態に進化したあと、★33以上の状態でレベルスターを獲得すれば、自動的に修得する。

神獣形態



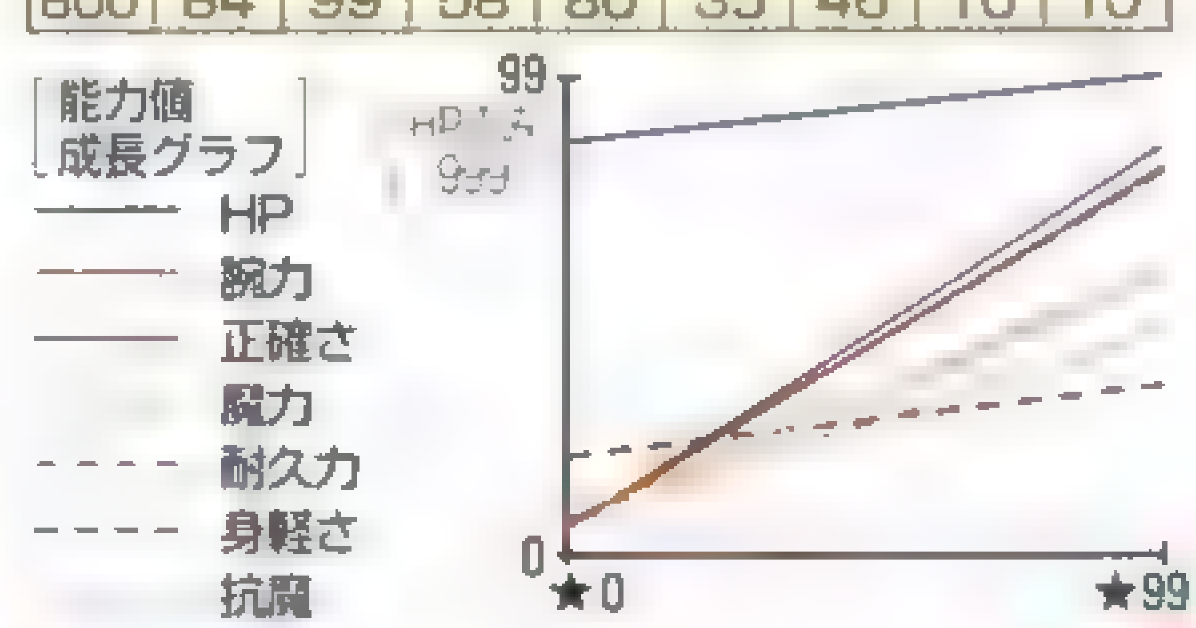
正確さと魔力が非常に高い。とくに魔力は、すべての仲間キャラクターのなかでも屈指の高さを誇る。Lv7固有エレメントは、3形態のなかで唯一の魔法攻撃タイプ。

グリッド形状

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
23	24	27	32	36	45		
16	18	20	26	31	35	44	46
11	13	14	17	19	29	33	41
0	0	0	10	12	21	28	38
6	7	8	9	15	25	37	43
1	2	3	4	5	39		

★99の能力値

HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST異常持続時間
800	84	99	58	80	35	46	10	10



Lv7固有エレメント

昇天(敵単体・魔法攻撃)



●Lv7固有エレメントを入手する手順

神獣形態に進化したあと、★36以上の状態でレベルスターを獲得すれば、自動的に修得する



スプリガン

酒好きの陽気な老婆

魔族の老婆。モンスターの力を取りこみ、その能力をそっくり再現するという特殊な力を持つ。カオスフィールドに小屋をかまえているが、好んでその世界にいるわけではなく、現実世界へ帰る手立てを探している。

口は悪いが面倒見は意外と良い。酒好きで、カオスフィールドでしか取れない木の実で作られたドクダミ酒を飲むことを楽しみにしている。🅰テルミナの占いババとは顔見知り。

PROFILE

種別	魔族
年齢	224歳
性別	♀
出身地	[illegible]
身長	133cm
体重	39kg
体格	小柄
利き腕	左

	HOME・ANOTHER
居場所	カオスフィールド
立場・状況	どちらの世界にも属さないカオスフィールドで生活

仲間にする手順



操作キャラクターがヤマネコに変わったあと、カオスフィールドにあるスプリガンの小屋から出ようとしたとき、かならず仲間になる

戦闘能力

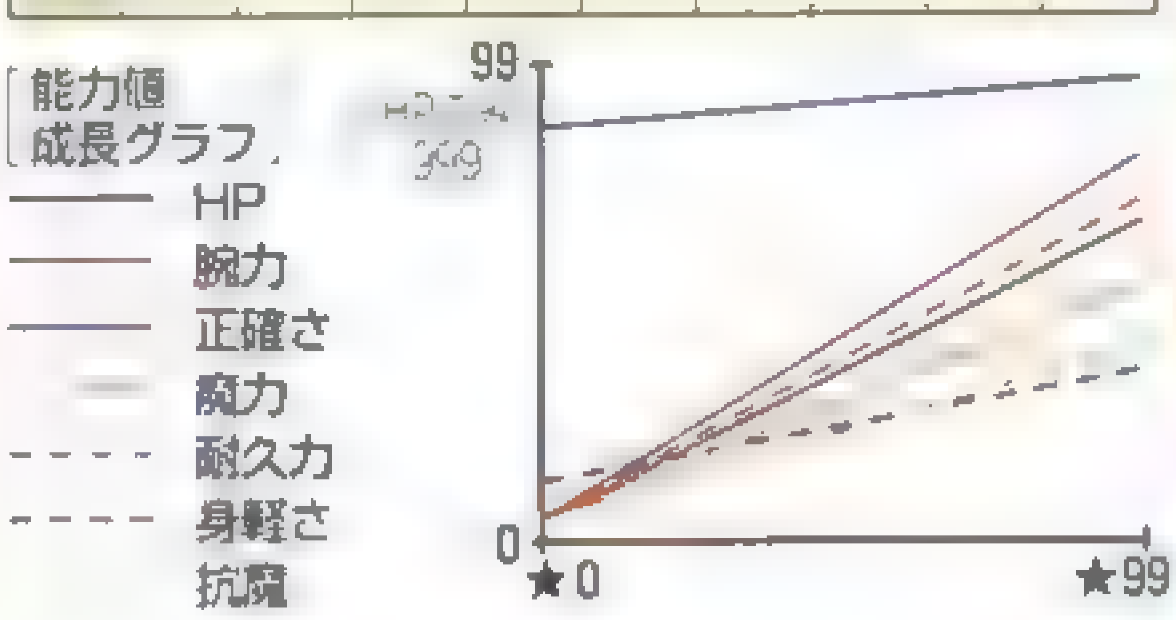
スプリガン最大の特徴は『スタイルコピー』でモンスターに変身できること。能力値が低い、グリッド数が極端に少ないといった欠点も、この変身でカバーできる。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	一般・女性
専用装備	なし
初期装備	[illegible] アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	42	4	85	4	4	12	4	10	10
★99	660	79	95	53	70	35	40		





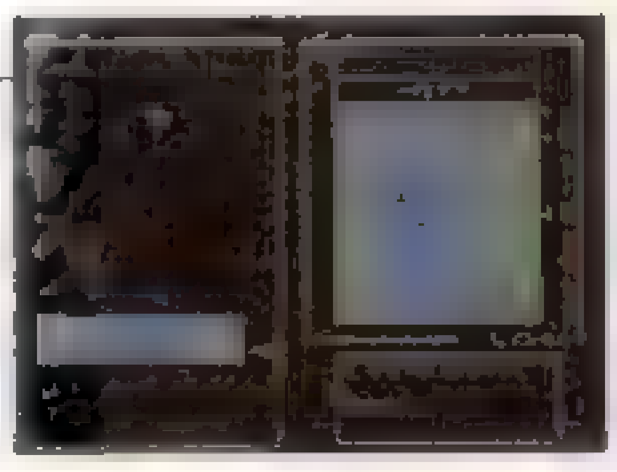
グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
				11	18		
				🅱15	29		

固有エレメント

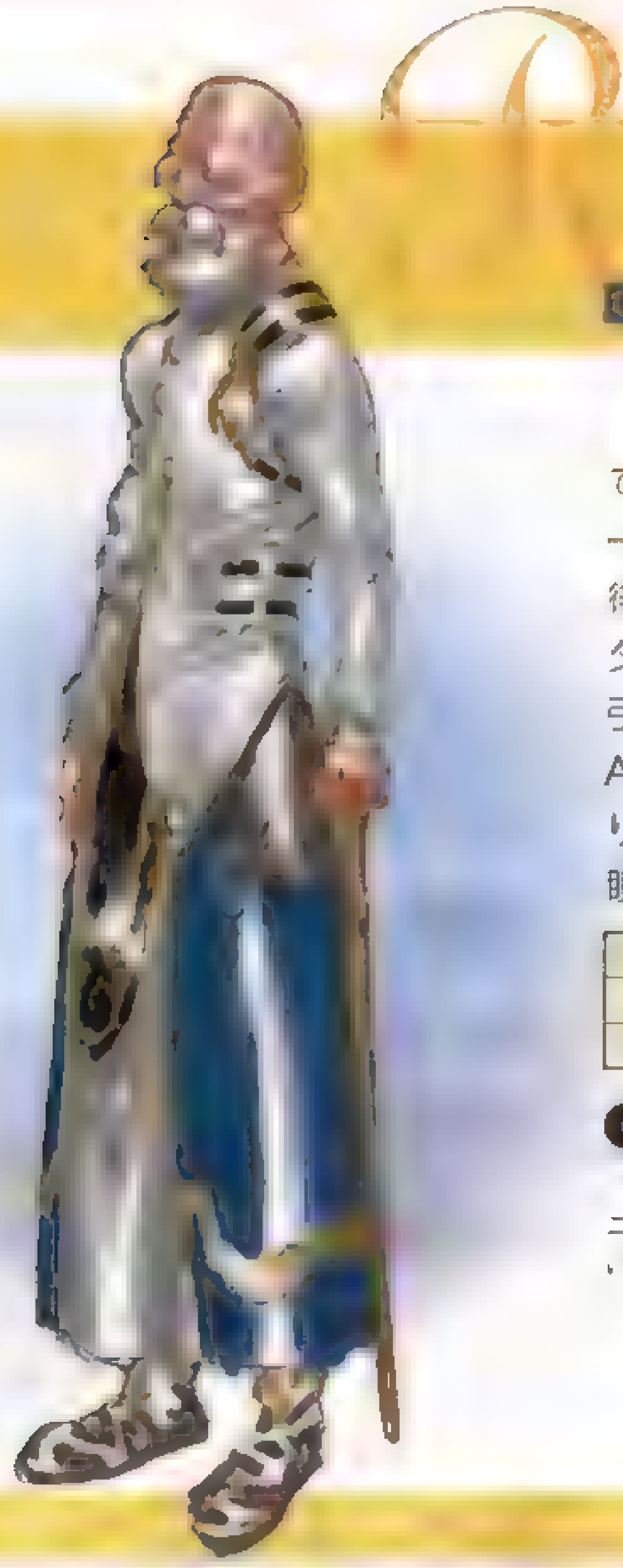
🅱 スタイルコピー（自分・特殊）

Lv7固有エレメントを入手する手順



※Lv7の固有エレメントは存在しない

連携技（3人技）	ゼットー斬り（敵単体・物理攻撃） ……スプリガン（ソイソー：Lv4）＋セルジュ（Lv7）＋キッド（Lv5）



ラディウス

元アカシア龍騎士

若いころはアカシア龍騎士団の四天王として名をはせた、アルニ村の村長。旧四天王で一番の実力者だったガライの親友で、彼の死後はその息子たちの後見人となる。4年前、ダリオがイルランザーを引き継いだのを機に引退。HOME WORLDではアルニ村に、ANOTHER WORLDでは人里離れた小島に移り住んだ。温厚で品の良い老人に見えるが、眼光は鋭くスキがない。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	アルニ村	[illegible]
立場・状況	[illegible]	[illegible]

仲間にする手順

操作キャラクターがヤマネコに変わったあと、Ⓗアルニ村でのラディウスとのバトルに勝利したとき、自動的に仲間になる。



戦闘能力

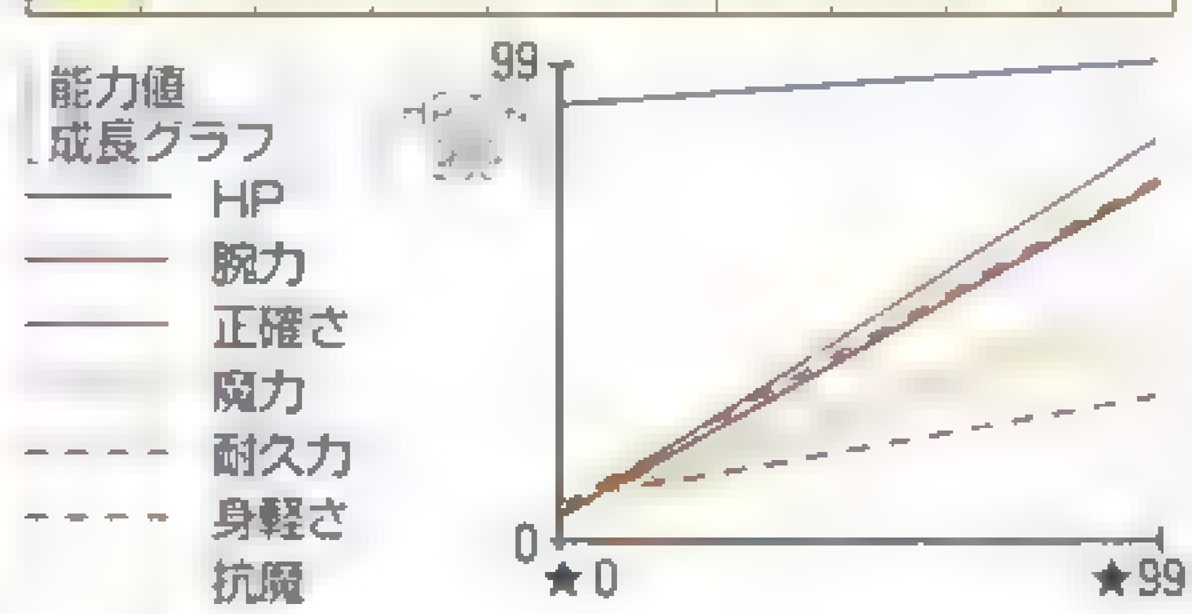
正確さと身軽さの値が高いのが特徴。物理と魔法、どちらの攻撃を使わせてもいいが、グリッド数の多さを活かすならエレメント攻撃を重視しよう。高齢のためかHPは低め。

装備DATA

装備可能武器	つえ
装備可能防具	一般、男性
専用装備	なし
初期装備	[illegible]のつえ [illegible]アンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	45	7	90	7	7	8	7	9	11
★99	735	83	99	49	75	30	41		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	22	31	39					
	19	20	24	30				
	12	14	16	23	36			
	7	8	9	13	21	34	46	
	0	0	0	5	11	18	26	37
	1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
	4	6	25	28	33	40	43	44
	17	27						

固有エレメント

- a 遠身当て(敵単体・物理攻撃)
- b 居合抜き(敵単体・物理攻撃)
- c 真気波(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する



連携技(2人技)	真龍剣(敵単体・物理攻撃) ……ラディウス(Lv7)+蛇骨大佐(Lv5)



ザッパ

仕事ひと筋のガンコな職人

テルミナの鍛冶屋の主人。カーシュの父。ガンコな職人気質の男で、自分の仕事に決して妥協を許さない。一見、無愛想で近寄りがたいが根は優しく、周囲からは好かれている。

かつてはアカシア龍騎士団四天王のひとりとして、ラディウスやガライとともに活躍。ガライの剣イルランザーを超える武器を鍛えるのが夢で、その実現のために、万能の素材と言われる虹色の貝殻を探している。

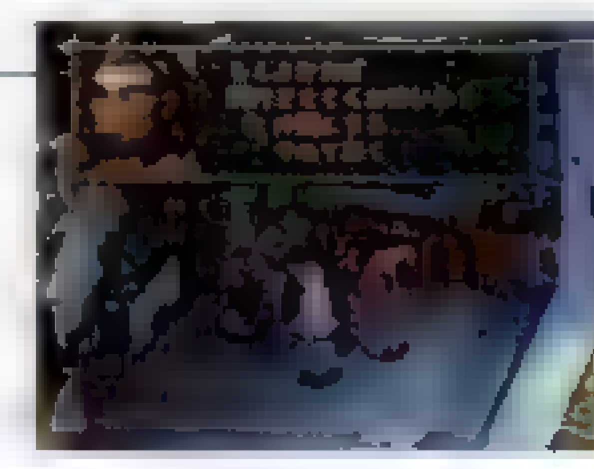
PROFILE

職業	かじ屋
年齢	[illegible]歳
性別	男
出身地	不詳
身長	173cm
体重	82kg
体格	がっしり
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	テルミナ	テルミナ
立場・状況	鍛冶屋を閉め旅立ちの準備中	鍛冶屋を営業中

仲間にする手順

Ⓗテルミナの鍛冶屋にいるザッパに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる



戦闘能力

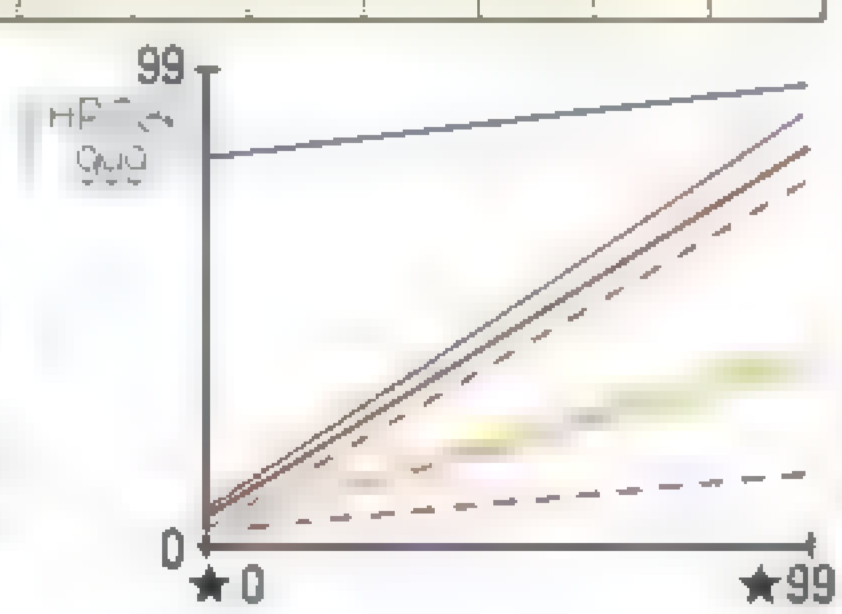
物理攻撃を得意とする。HPと腕力が高いが、耐久力はそれほどでもない。クリティカルが少なくスタミナ回復力も低めなので、エレメントに頼った戦いかたには不向き。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	5ヶ所目特殊技
★0	60	8	80	3	6	3	3	8	9
★99	820	89	95	40	75	15	37		





グリッドの増えかた

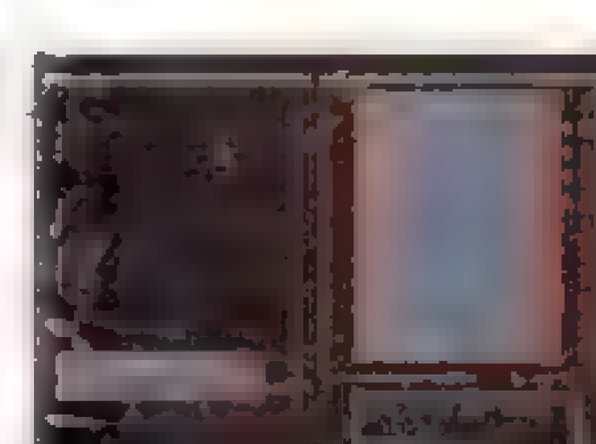
1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	c 40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

固有エレメント

a パワークラック(敵単体・物理攻撃)
b スミススピン(敵全体・物理攻撃)
c かじ屋のクソ力(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★40で自動的に修得する



バンクリフ

金にうるさい子供



テルミナに住む、少々こまっしゃくれた少年。父が売れない画家で貧乏だったころに、母を亡くしている。HOME WORLDでは、いまなお貧しい生活がつづき、その反動で金に執着するようになった。父が商人に転身して成功したANOTHER WORLDでは、メイドつきの豪邸で裕福な生活を送りながらも、どこか満たされない思いを抱いている。どちらの世界でも、芸術を愛する心を持つ。

PROFILE

職業	商人見習
年齢	14歳
性別	♂
出身地	テルミナ
身長	150cm
体重	40kg
体格	小柄
利き腕	左

	HOME	ANOTHER
居場所	テルミナ	テルミナ
立場・状況	借金を返すため[illegible]	豪邸で絵を描いて暮らす

仲間にする手順

1 Hテルミナにあるバンクリフの家で、バンクリフと会話を行ない、観光案内を頼む 2 借金取りとの会話中に出る選択肢で「いや、本気だ」または「もちろん、冗談だ」→「バンクリフを探しに行く」の順に選ぶと仲間になる



戦闘能力

能力値は人並みだが、フィールドエフェクトを1色にそろえる『べたぬり』、貯金の量に威力が左右される『バンクダッシュ』（→P.451）など、特殊な固有エレメントを持つ。

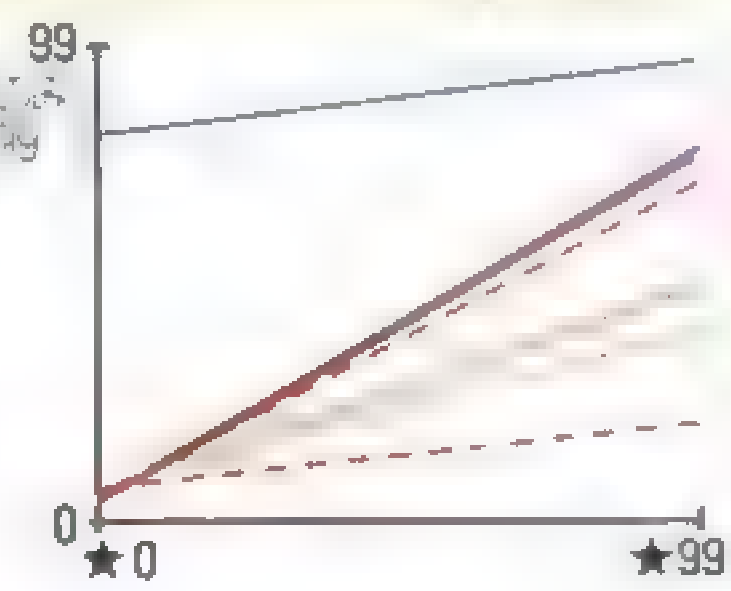
能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	S'属性特性補正
★0	50	4	80	7	5	7	7	10	10
★99	770	75	95	48	70	20	39		

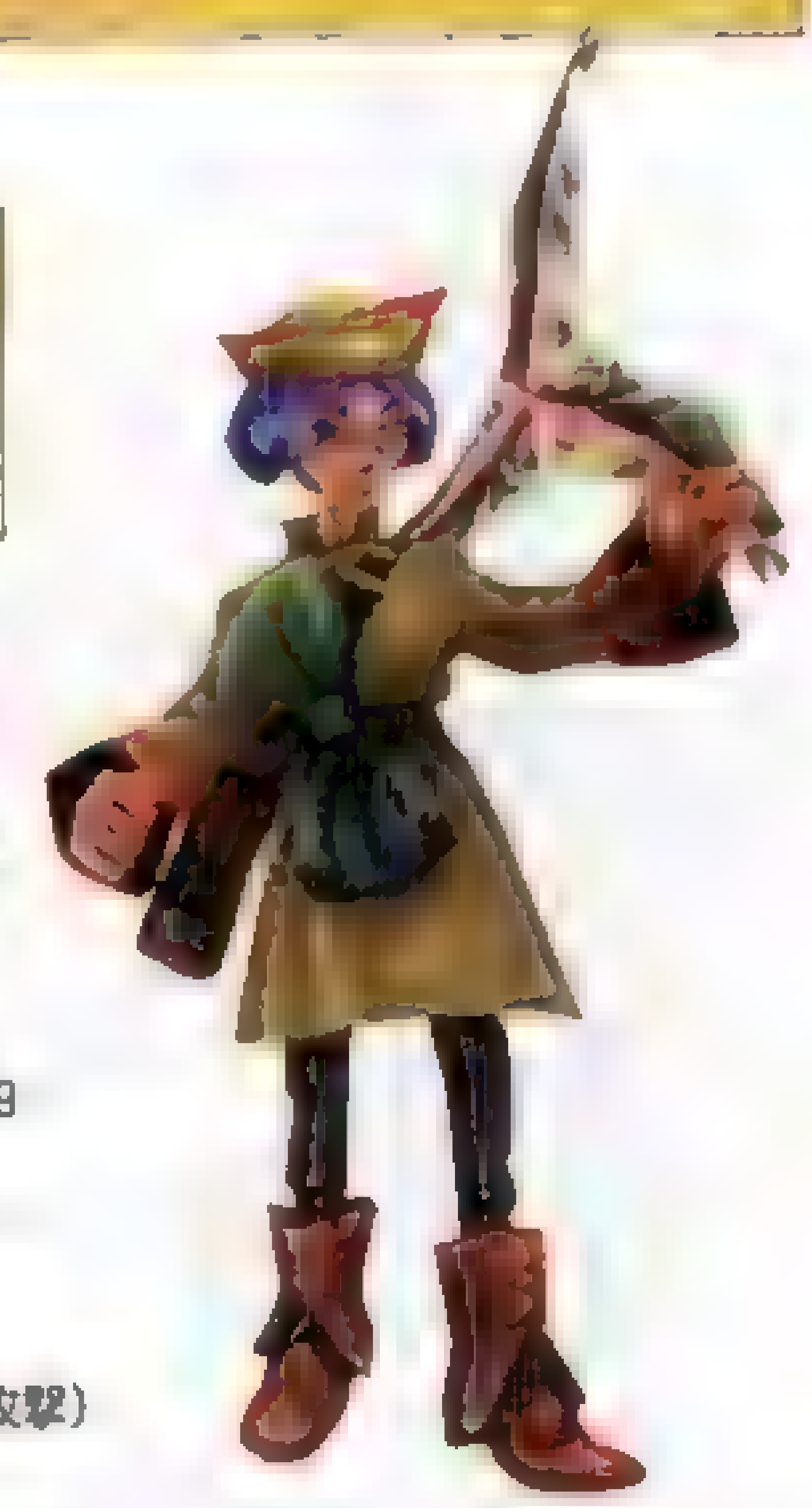
装備DATA

装備可能武器	フライ
装備可能防具	一般、男性、子供
専用装備	なし
初期装備	ミスリルフライ ミスリルメイル

能力値成長グラフ



HP
腕力
正確さ
魔力
耐久力
身軽さ
抗魔



グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
22	31						
19	20	24					
12	14	16	23	36			
7	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32					

固有エレメント

- a ジャンプスロー（敵単体・物理攻撃）
- b べたぬり（フィールド・特殊）
- c バンクダッシュ（敵単体・魔法攻撃）

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する





イシト

黒き風の隊長

パレポリ軍の特殊部隊"黒き風"の若き隊長。礼儀正しくまじめなエリート軍人で、酒や娯楽にはまったく興味がない。理想が高く、納得がいかないときは相手が上官であってもゆずらないため、反感を買うことが多々ある。

凍てついた炎の情報を探る目的で、蛇骨館に潜入。ANOTHER WORLDではあくまでも軍に忠実だが、HOME WORLDでは調査を進めるうち、軍の方針に疑問を抱きはじめる。

PROFILE

職業	特殊工作員
年齢	26歳
性別	♂
出身地	パレポリ
身長	177cm
体重	62kg
体格	普通
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	蛇骨館	蛇骨館→いなくなる(※)
立場・状況	蛇骨大佐たちの生存者を捜査中	[illegible]して蛇骨館に潜入中

※……Lv7固有エレメント入手後

仲間にする手順

H蛇骨館の拷問部屋にいるイシトからHテルミナの港の使用許可をもらうとき、自動的に仲間になる



戦闘能力

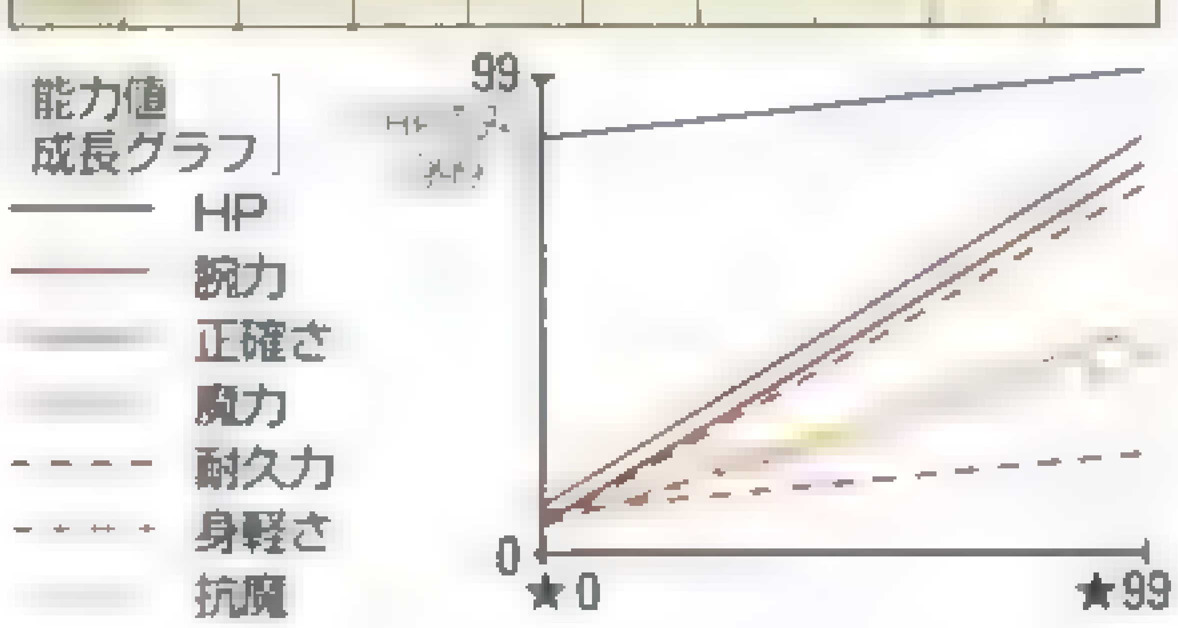
能力値のバランスが取れており、とくに欠点がない万能タイプ。全体攻撃を行なえる連携技が使用可能なのも魅力だ。正確さの伸び率は全キャラクター中でトップクラス。

装備DATA

装備可能武器	ガン
装備可能防具	[illegible] 男性
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible] [illegible]メイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST消費特技使用回数
★0	55	9	85	5	5	8	5	11	11
★99	800	85	99	46	75	20	42		





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
22							
19	20						
12	14	16					
7	8	9	13	21			
0	0	0	5	11	18		
1	2	a 3	10	b 15	29	33	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32					

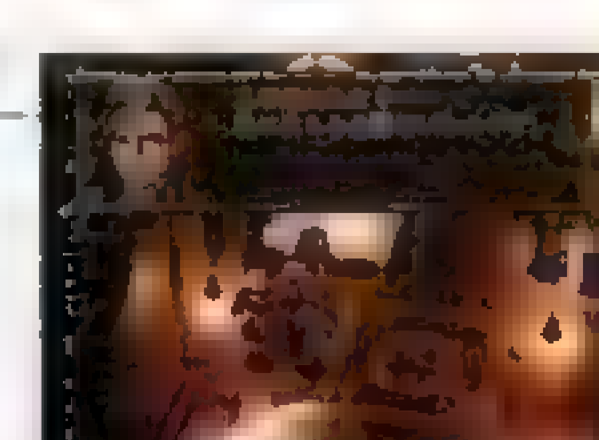
c

固有エレメント

a スパイラルレイ(敵単体・魔法攻撃)
b オーラレイン(敵全体・魔法攻撃)
c フルショット(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

A蛇骨館でリデルを救出したあと、イシトがパーティーにいる状態で、A蛇骨館の客室にいるイシトに話しかける。



連携技(2人技)	ダークスパーク(敵全体・魔法攻撃) ……イシト(Lv7)+ギャダラン(Lv7)



キノコ

哀れなキノコ怪人

キノコの大好きな男が、得体の知れないキノコを食べて身体に変調をきたし、怪人になってしまった姿。もとの人間にもどる方法を探すため、パーティーの一員として行動することに。キノコ怪人となった現在でも、キノコが好きなことに変わりはない。

人間だったころはテルミナでエレメントショップを経営していた。店の看板娘、リサの父親で、娘の友人レナとも面識がある。

PROFILE

種別	キノコ
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	影切りの森	テルミナ
立場・状況	人間にもどる方法を探している	エレメントショップを経営

仲間にする手順

H影切りの森で滝の裏の洞窟にいる男にきのこを渡すと、仲間になる



戦闘能力

正確さの値はやや低めだが、それ以外にはとくに目立った欠点もない。操作キャラクターがヤマネコに変わってまもなく仲間にできるので、早めにパーティーに加えよう。

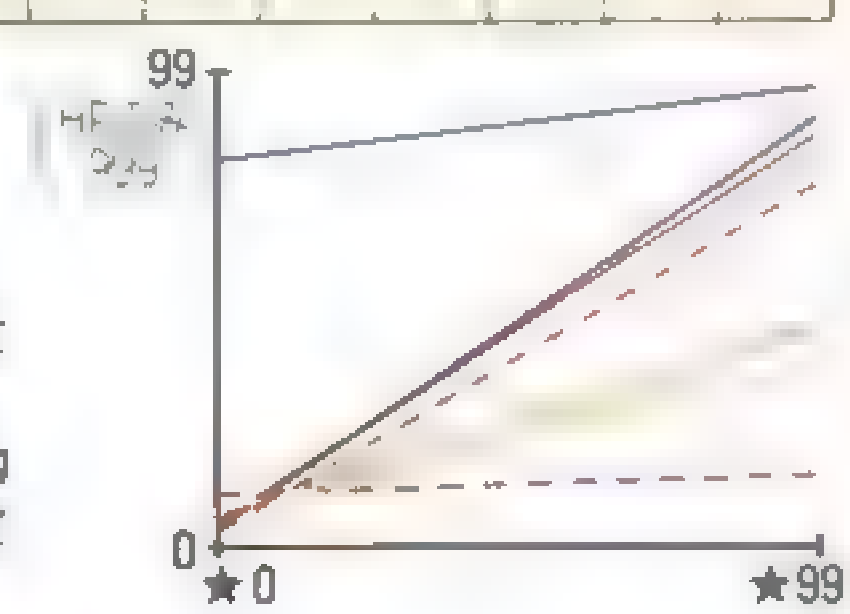
装備DATA

装備可能武器	アクス、ハンマー
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	アイアンアクス アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	召喚時間
★0	40	5	80	7	3	11	7	11	11
★99	890	85	95	45	75	15	38		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
19	20						
12	14	16	23				
7	8	9	13	21			
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
4	6	25					
17							

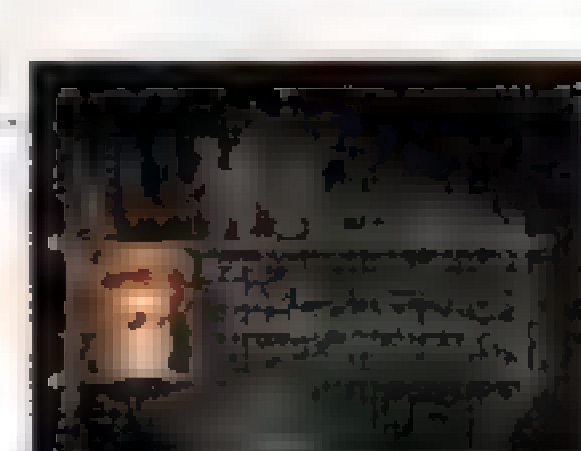
c

固有エレメント

- a きこりアタック(敵単体・物理攻撃)
- b もくもく(敵単体・魔法攻撃)
- c どっきりキノコ(敵単体・魔法攻撃)

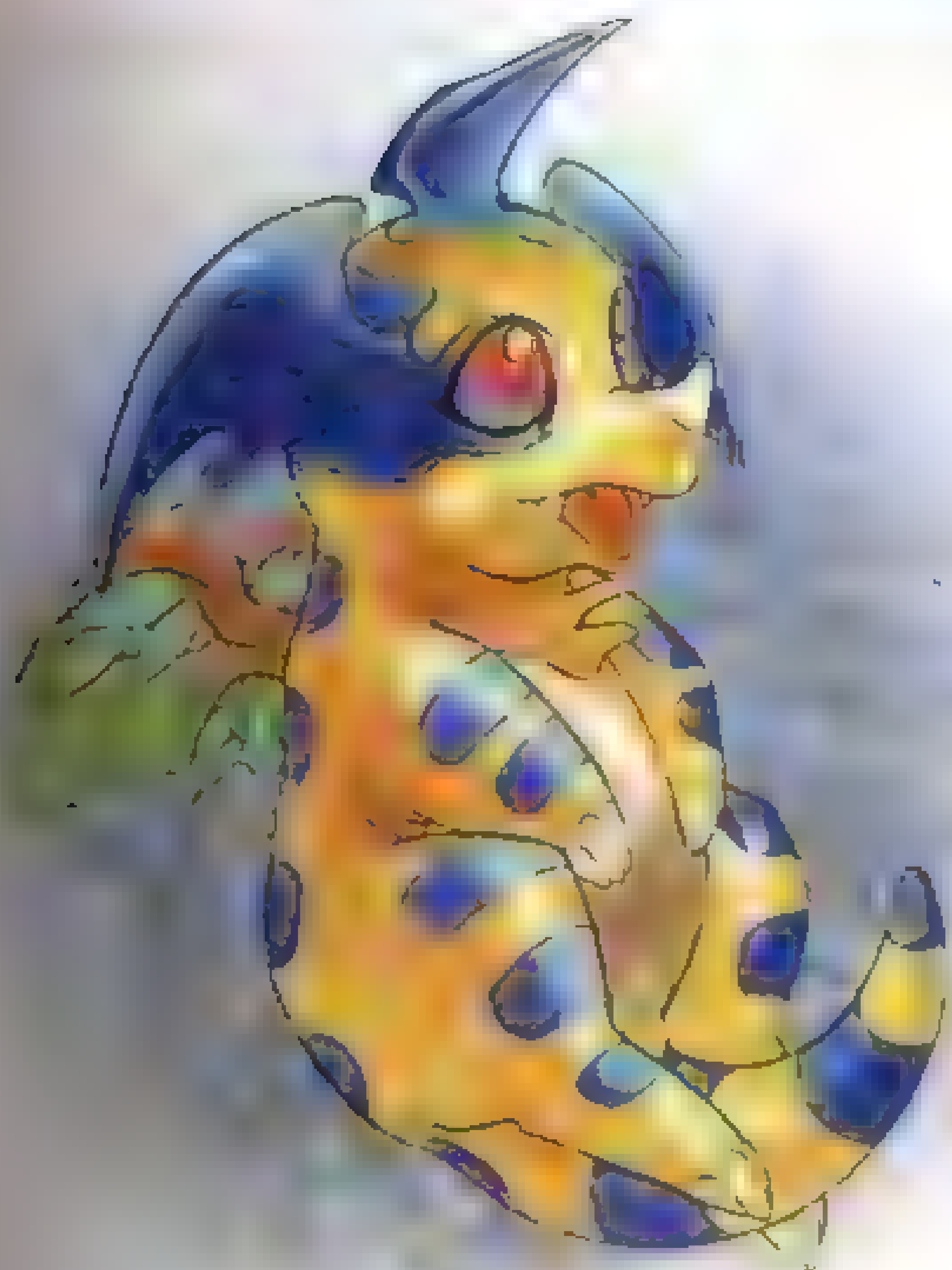
Lv7固有エレメントを入手する手順

1 H影切りの森にある滝の裏の洞窟でキノコを仲間にしたあと、そばの宝箱を開ける 2 A蛇骨館でリデルを救出したあと、キノコがパーティーにいる状態で、上記の場所に生えているきのこを調べる 選択肢はどちらを選んでも可



龍の子

生まれたばかりの龍の子ども



たまごから生まれたばかりの龍の子ども。両親やたくさんの兄弟たちがいたようだが、現在はすでに生存していない。ただひとり現代に誕生したものの、自分以外の龍がほとんど絶滅してしまったという現状が把握できず、肉親たちがどこかにいると信じて、捜し出そうとしている。まだまだ赤ちゃんっぽく、無邪気で甘えん坊。しかし、バトル時には一人前の動きを見せる。

PROFILE

種別	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	賢者の小屋 ※	登場しない
立場・状況	親兄弟を捜している	不明

※……仲間にした場合のみ

仲間にする手順

H古龍の砦の地下にある、卵をふ化させる機械に大きなたまごを置いて龍の子を誕生させると、仲間にするかどうかを選べる。



戦闘能力

HPや腕力、耐久力が高く、スタミナ回復力に至っては、全キャラクター中で最高。だが、グリッド数が少なく魔力も低いため、エレメント使用にはあまり活かせない。

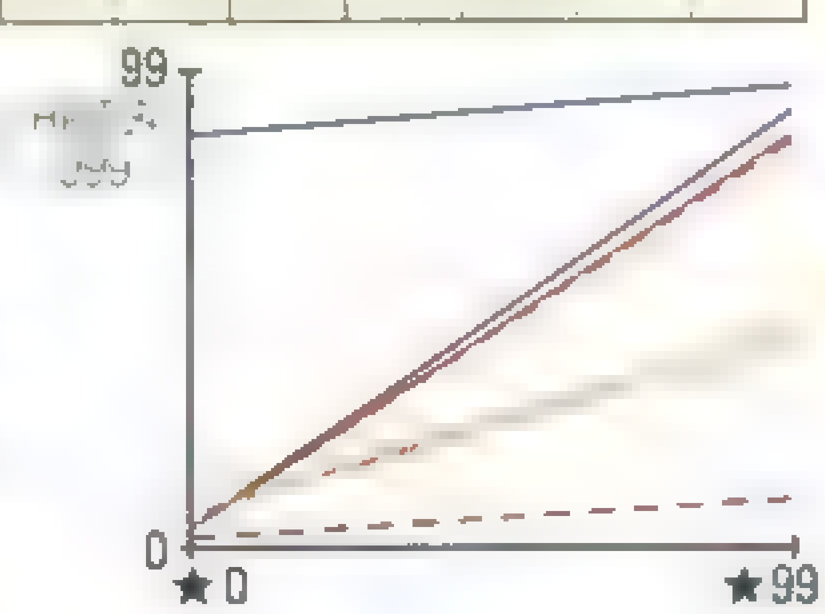
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	40	4	85	7	4	2	7	13	11
★99	900	85	95	46	85	10	42		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47
						c	

固有エレメント

a タイニーブレス(敵単体・魔法攻撃)
b ブレスウイング(敵全体・魔法攻撃)
c ビッグマム(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

龍の子がパーティーにいる状態で、A骨れ谷の上層部にある巨大な龍の頭がい骨に近づく



連携技(2人技)	ドラゴンライド(敵単体・物理攻撃) ……龍の子(Lv5)+リーア(Lv7)

星の子

母星への帰還を夢みるはぐれ宇宙人



何万年も前にほかの惑星から飛来し、事故で海月海に不時着した宇宙人。重力を自由にあやつることができ、フワフワと宙に浮きながら歩く。故郷の星に帰りたいのだが、自分が乗ってきた宇宙船はバラバラに壊れてしまったため、その破片である"星のかけら"を集めているところ。もともとは何かの目的があってこの星を訪れたらしく、人間の常識や行動をつねに興味深く観察している。

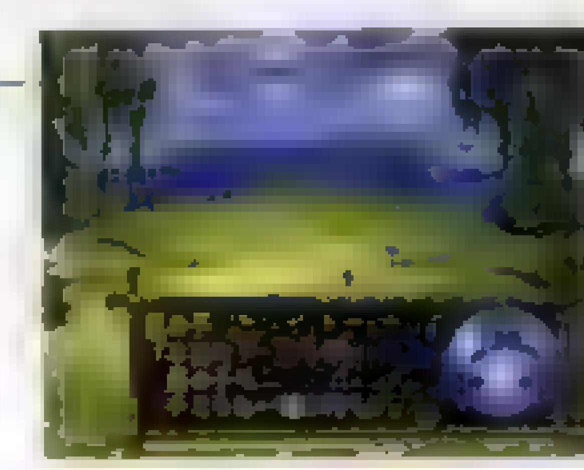
PROFILE

- 種別 ▮宇宙人
- 年齢 ▮不明
- 性別 ▮♂
- 出身地 ▮[illegible]
- 身長 ▮29cm
- 体重 ▮[illegible]g
- 体格 ▮[illegible]
- 利き腕 ▮[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	天龍の島→隠者の小屋	(登場しない)
立場・状況	自分の星に帰るため宇宙船を探す	(不明)

仲間にする手順

1星のかけらを入手している状態で、H天龍の島の広場にある宝箱を調べ、直後に発生する巨星の子とのバトルに勝つ。2星のかけらを奪って逃げた星の子を追いかけてつかまえると、自動的に仲間になる。



戦闘能力

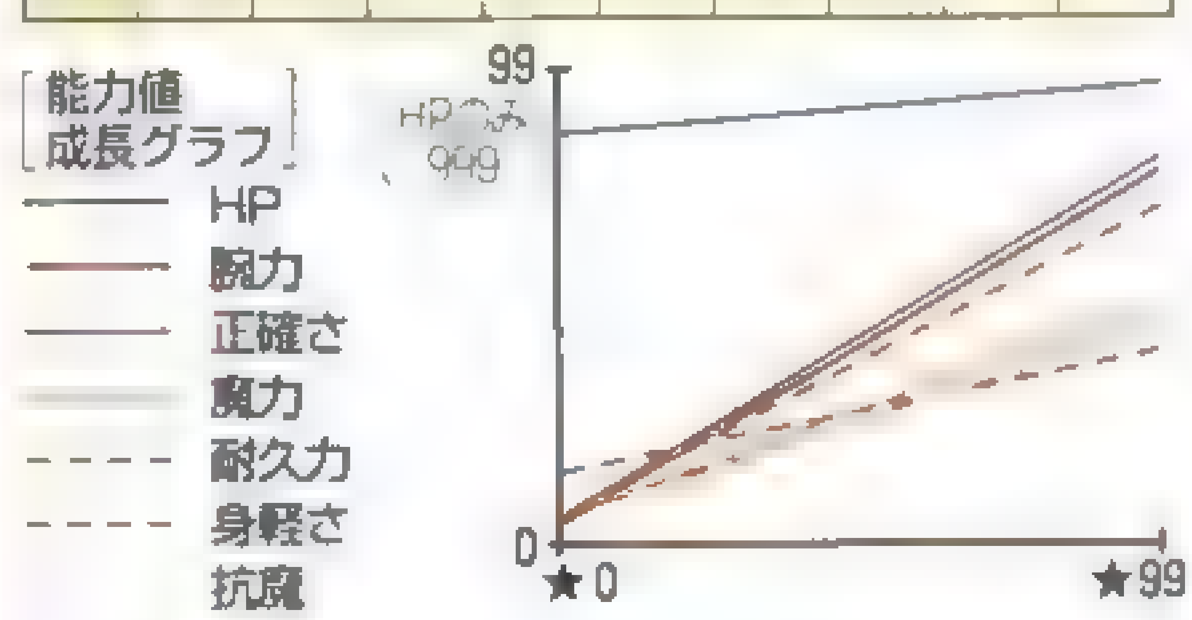
HPや耐久力は低いものの、身軽さと抗魔は高い。子供専用の防具を装備させて、回避率をさらに上げておくと安心だ。全体攻撃の固有エレメントを持っているのも利点。

装備DATA

- 装備可能武器 ▮カノン
- 装備可能防具 ▮一般、男性、子供
- 専用装備 ▮なし
- 初期装備 ▮ウェーブノマック / アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST消費時間
★0	41	6	85	6	6	15	6	11	12
★99	765	80	95	50	70	40	45		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	14	18	21	28				
	4	5	6	13	15	27	32	49
	0	0	0	7	11	16	25	37
	1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
	9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

- a スタープラチナ(敵単体・魔法攻撃)
- b コメットビーム(敵全体・魔法攻撃)
- c メテオザッパー(敵単体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

一度A星の塔に行ったあと、星の子がパーティーにいる状態でA海月海にある宇宙船に入り、中央の床板を調べる。



スネフ

ギャンブル好きな老マジシャン



ギャンブル好きの自称"魔術師"。かつては名奇術師との呼び声も高かったが、カジノに通いつめるあまり身を持ちくずした。いまではファルガへの多額の借金を抱え、そのカタとしてゼルベスの舞台でタダ働きさせられている。さまざまな魔術をこなすが、なかでも得意なのは、人間をネコに変身させる"ドッペルヘンゲー"という術。「ジ」を「チ」と発音するなど、クセのある話しかたをする。

PROFILE

種別	[illegible]
年齢	53歳
性別	♂
出身地	不明
身長	167cm
体重	63kg
体格	普通
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	ゼルベス→いなくなる ※1	登場しない
立場・状況	[illegible]	(不明)

※1……Hマブーレを復興させるルートで、「仲間にする手順」の1を行なわなかった場合のみ

仲間にする手順

1 Hゼルベスで賢者のシオマネキを入手後、カジノでスネフが勝っている場面を見る　2 スネフがいるひかえ室へ行くと、仲間にするかどうかを選べる

※Hマブーレを復興させるルートの場合、1はコンサート前にしか行なうことができない



戦闘能力

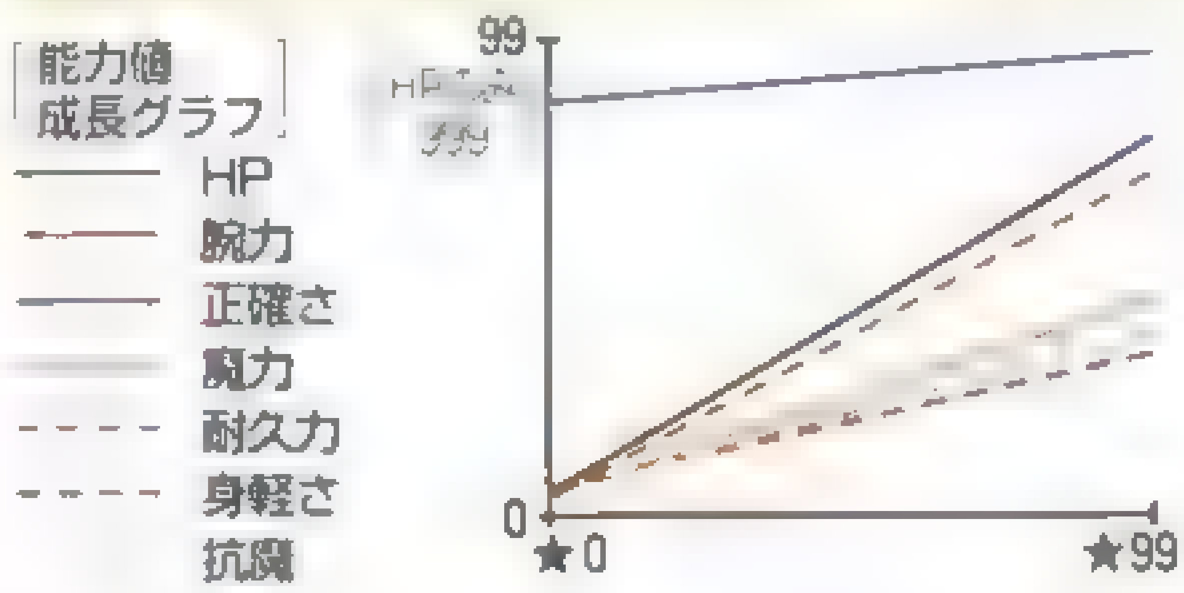
能力値はさほど高くないが、固有エレメントは個性的。「HPシャッフル」は、自分の残りHPのケタをランダムで入れかえてしまうという、バクチ好きなスネフらしい技だ。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]ト、カード
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	[illegible]カード [illegible]メイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ダメージ消費経験
★0	45	4	85	4	3	5	4	9	8
★99	777	77	95	44	70	33	37		





グリッドの増えかた

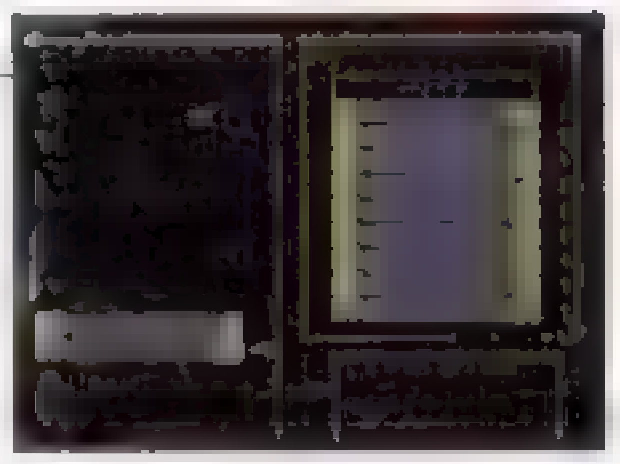
Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
19	20						
12	14	16	23				
7	8	9	13	21			
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25					
17							

固有エレメント

a ラピッドスロー（敵単体・魔法攻撃）
b HPシャッフル（自分・特殊）
c ソードボックス（敵単体・魔法攻撃）

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する。





ジャネス

モンスター育成に熱心なうさぎ亜人

セルベスで働いている、ウサギの亜人。セルベス最大の催しもの「グランド・スラム」に出場させるモンスターを育てるのが仕事で、育てがいのある強いモンスターを探している。負けん気が強く、自分が鍛えたモンスターが倒されるとついムキになってしまう。

亜人には珍しく、元気で明るい性格をしており、スキップしながら走るのが特徴。好物はニンジンで、武器として使うほど。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	セルベス	登場しない
立場・状況	[illegible]	不明

仲間にする手順

Hセルベスのグランド・スラムで3回戦を勝ち抜くと仲間にするかどうかを選べる



戦闘能力

正確さの値が高めで、敵に直接攻撃を当てやすい。グリッド数は多めだが魔力はさほど高くないので、『ナイナイ』などの補助系エレメントを使うサポート役に向いている。

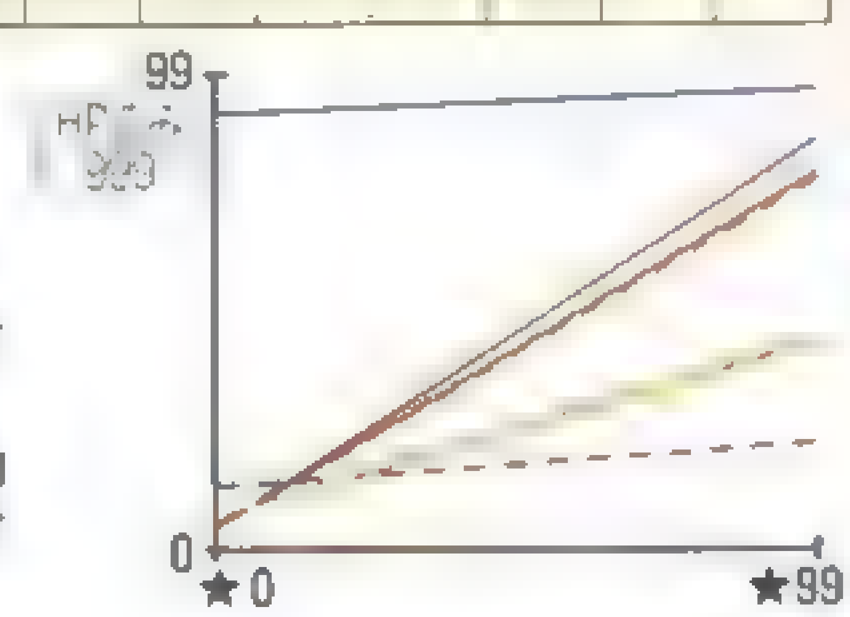
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]、女性
専用装備	なし
初期装備	ニンジン アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	S消費
★0	45	5	90	7	5	13	7	10	10
★99	777	85	95	44	77	22	44		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
35							
26	31						
14	18	21	28	39	44	48	
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

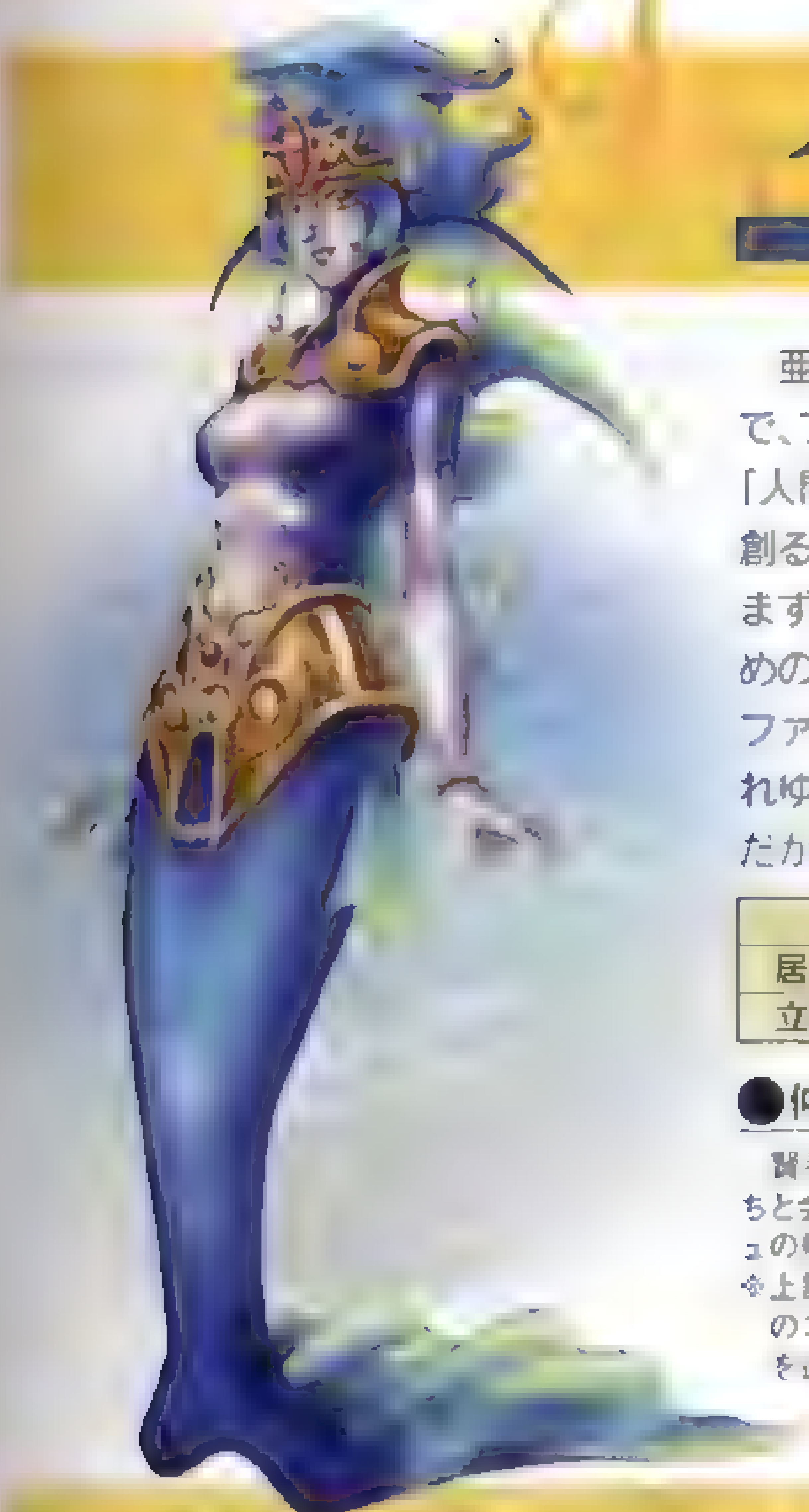
固有エレメント

a ドラムプレス（敵単体・物理攻撃）
b ニンジンアロー（敵単体・魔法攻撃）
c ガッシュアウト（敵単体・魔法攻撃）

Lv7固有エレメントを入手する手順

パーティーにジャネスがいる状態で、次元の狭間にいる水色の子モンスター（スペキオ）に話しかける





イレーネス

人間との共存を願う、故ゼルベスの妹

亜人たちが暮らす島、マブーレ出身の人魚で、ファルガの亡き妻ゼルベスの妹にあたる。「人間と亜人が共存し幸福に暮らせる世界を創る」という姉の遺志を引き継ぎたいと考え、まずは廃虚と化したマブーレを復興させるための方法を模索中。また、ゼルベスを失ったファルガの絶望と悲しみも理解しており、それゆえに彼を立ち直らせたいと思っているのだが、なかなか説得できずにいる。

PROFILE

種別	人魚
年齢	16歳
性別	♀
出身地	海中
身長	178cm
体重	52kg
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	ゼルベス・マブーレ(※)	登場しない
立場・状況	マブーレ復興を目指し行動中	不明

※……H マブーレを放置するルートの場合は、いなくなる

仲間にする手順

賢者のシオマネキを入手後、A テルミナでカーシュたちと会話する前に、H ゼルベスに停泊しているスラッシュの船の楽屋へ行くと、仲間にするかどうかを選べる

※上記の手順で仲間にしなかった場合でも、スラッシュのコンサート前に話しかければ、仲間にするかどうかを選択可能



戦闘能力

魔力が高くグリッド数が多い、典型的な魔法攻撃タイプのキャラクター。固有エレメントは単体攻撃、回復、全体攻撃と各種そろっており、さまざまな場面で役に立つ。

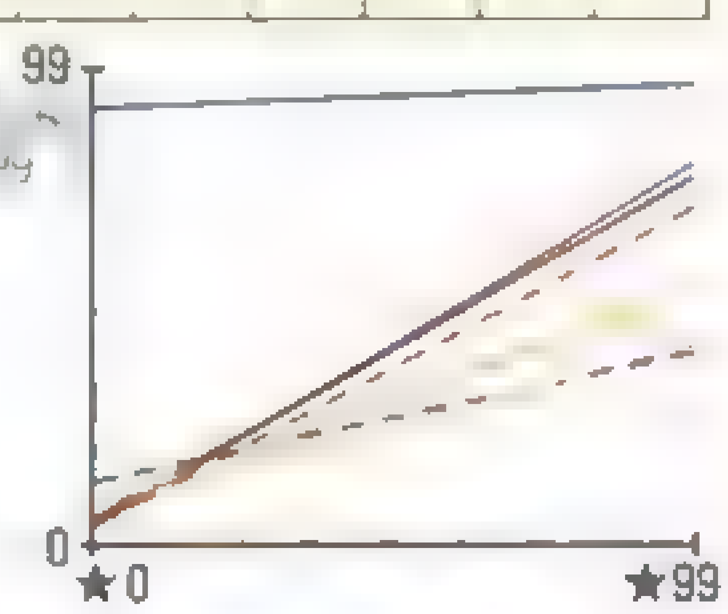
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible] 女性
専用装備	な[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	5消費時行動
★0	50	4	90	8	4	13	8	11	12
★99	760	79	95	53	70	40	42		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
35							
26	31						
14	18	21	28	39	44	48	
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47
						c	

固有エレメント

- a ウォータブレス(敵単体・魔法攻撃)
- b いやしの調べ(味方単体・HP&ステータス異常回復)
- c 水撃の調べ(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

H マブーレ復興後、パーティーにイレーネスがいる状態で、H マブーレにいる呪医に話しかける。パーティーにイレーネスがいない状態で呪医に話しかけた場合は、そのあと、H マブーレの賢者の部屋にいるイレーネスに話しかける



オーチャ

ふたつの顔を持つ炎の料理人



ガルドーブ出身の料理人。陽気な気のいいおやじで、料理の腕前は天下一品。しかし、ANOTHER WORLDでは自身の暗黒面をバレポリ軍に利用され、無意識のうちに龍の涙を盗み出してしまった。蛇骨館で働いているのも、本人の知らない計画にもとづいてのこと。

ママチャの実の兄であり、コルチャにとっては伯父にあたる。また、同じ料理人の道を歩んでいる弟が、Hアルニ村にいる。

PROFILE

職業	コック
年齢	44歳
性別	♂
出身地	ガルドーブ
身長	171cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	左

	HOME	ANOTHER
居場所	ガルドーブ	蛇骨館・天下無敵号
立場・状況	ガルドーブで酒場を経営	[illegible]

仲間にする手順



リデル救出イベント中、A蛇骨館の地下室で地獄の料理長とのバトルに勝利したあと、自動的に仲間になる

戦闘能力

腕力も魔力も高い、攻撃型キャラクター。味方全体のHPとやけど＆混乱状態を回復する『スパイス』、敵のHPを吸収する『ミステリクック』など、便利な固有エレメントを持つ。

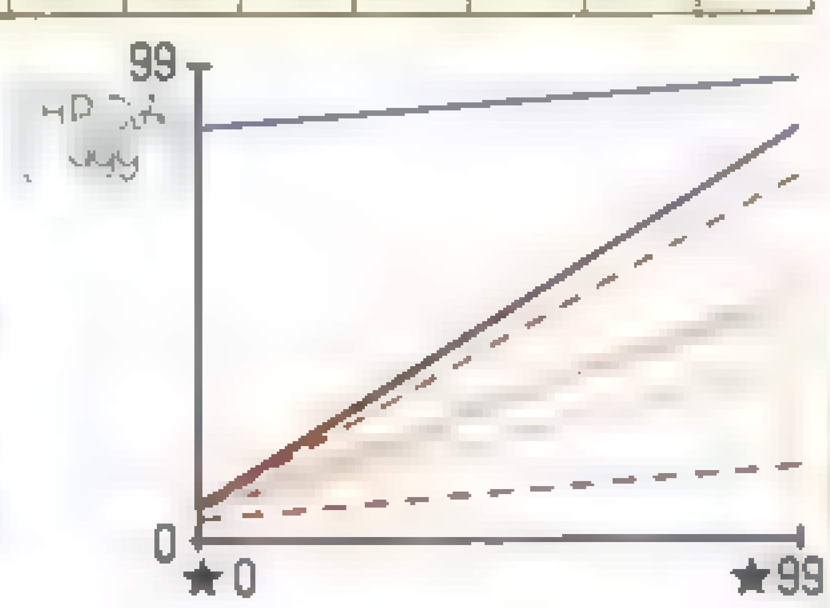
装備DATA

装備可能武器	家庭用品
装備可能防具	一般、男性
専用装備	なし
初期装備	銀のオムレツパン ミスリルメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	属性的中率
★0	65	6	85	6	6	4	6	9	8
★99	850	85	95	50	75	15	35		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

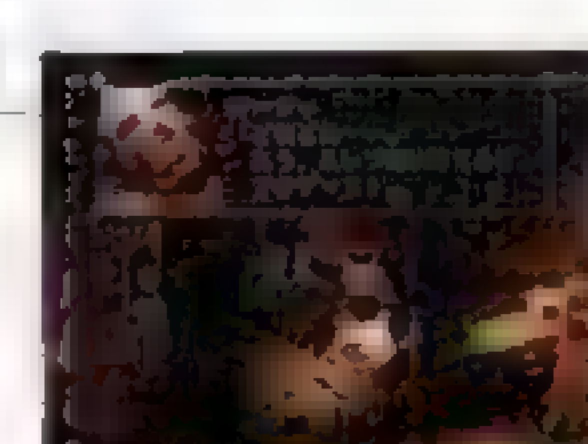
Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	22	31						
	19	20	24	30				
	12	14	16	23	36			
	7	8	9	13	21	34		
	0	0	0	5	11	18	26	
	1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
	4	6	25					
	17							

c

固有エレメント

a スパイス(味方全体・HP&ステータス異常回復)
b ミステリクック(敵単体・魔法攻撃／HP吸収)
c アナザーサイド(敵単体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順



オーチャがパーティーにいる状態でHアルニ村のレストランの主人に話しかける



ギャダラン

[illegible]の人造人間

大国パレポリにてルチアナの兄により製造された、暗殺用の人造人間。数年前に研究所で爆発事故が発生したさい、それに巻きこまれて死んだと思われていたが、実際には、現在も特殊部隊の刺客として暗躍中。

身体のなかに無数の武器が仕込まれているため、外見からは想像もつかないほど重い。自分の戦闘能力に自信があり、「自分よりも強い」と認めた者の命令しか受け入れない。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	26歳
性別	♂
出身地	[illegible]
身長	203cm
体重	182kg
体格	[illegible]
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	(登場しない	蛇骨館
立場・状況	(不明	[illegible]

仲間にする手順

リァル救出イベント中、A蛇骨館の檻小屋の前でパレポリ軍の兵士たちを蹴散らしたあと、自動的に仲間になる



戦闘能力

HPや腕力、正確さ、耐久力が高[illegible]魔力、身軽さ、抗魔も平均[illegible]を満たしている。グリッド数は[illegible]なめだが、それを差し引いて[illegible]戦力として頼れる存在だ。

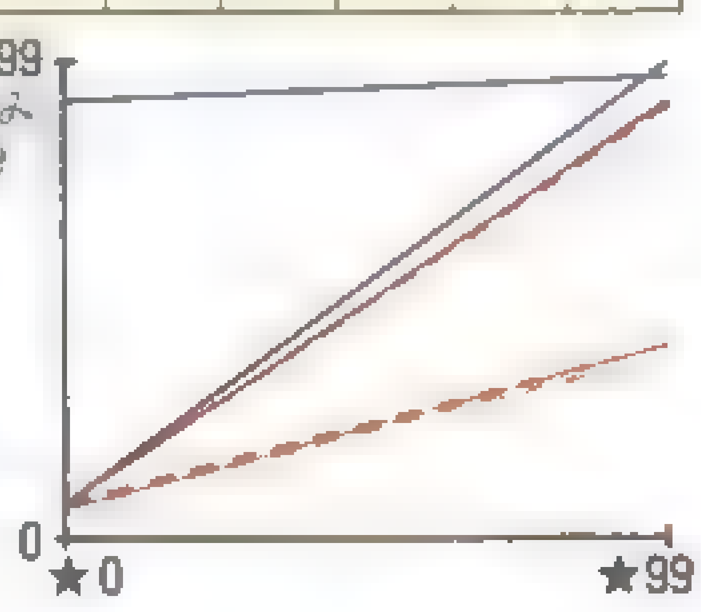
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	属性特性
★0	70	7	90	6	7	10	6	10	8
★99	980	90	95	40	90	40	38		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
14	18	21	28				
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

a ロケットアーム(敵単体・物理攻撃)
b ヘッドサーベル(敵全体・物理攻撃)
c ダークバースト(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

ギャダランがパーティーにいる状態でAクロノポリスの2Fにある謎の物体が入った檻を調べる



連携技(2人技)	ダークスパーク(敵全体・魔法攻撃)……ギャダラン(Lv7)+イシト(Lv7)



ファルガ

亡き妻への想いを胸に秘めた海の男

ちょっと粗野だが気のいい、海の男。昔、マブーレに住む人魚の娘ゼルベスと恋に落ち、人間と亜人が平和に暮らせる世界を築こうと誓い合った。だが、彼女の死で状況は一変。HOME WORLDでは、歓楽街に仕立てた自船に閉じこもり現実から目をそむける。ANOTHER WORLDでは、妻の死因は蛇骨大佐にあると考えて復讐に燃え、幽霊船に擬装させた海賊船で大佐の配下の船を襲っている。

PROFILE

職業	海賊船長
年齢	40歳
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	セルベス→マブーレ※	天下無敵号
立場・状況	海上歓楽街・セルベスの船長	海賊船・天下無敵号の船長

※……Hマブーレを復興させるルートの場合のみ

仲間にする手順

A隠者の小屋をキッドとダークセルジュが襲撃するイベント後、A天下無敵号の船内へ入ったとき、自動的に仲間になる



戦闘能力

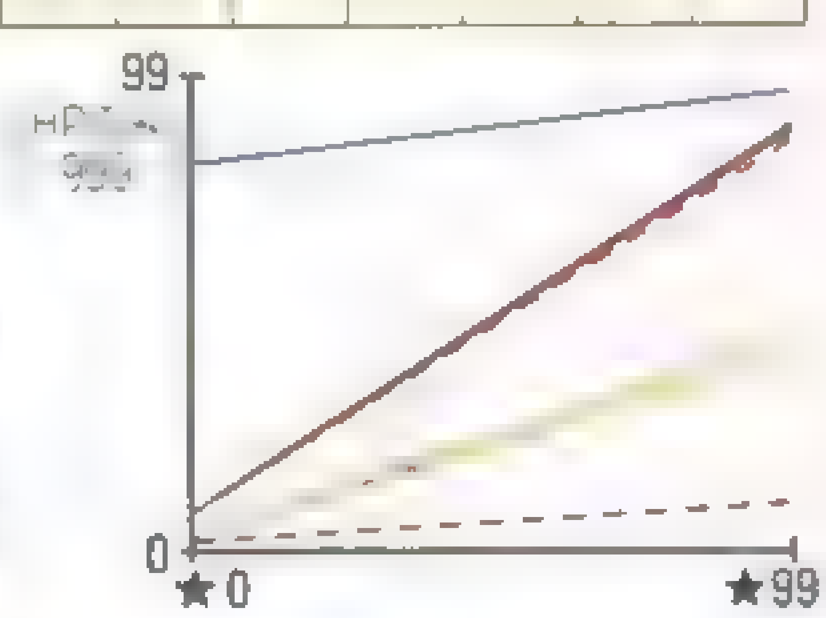
操作キャラクターがヤマネコのときに唯一、敵からアイテムを盗むことができるキャラクター。グリッドの数が少ないため、戦わせるなら高い腕力を活かして直接攻撃中心で。

装備DATA

装備可能武器	ソード
装備可能防具	一般、男性
専用装備	魔剣士の証
初期装備	[illegible] [illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	75	8	80	3	8	2	3	10	8
★99	880	88	95	44	85	10	40		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	19	20						
	12	14	16	23				
	7	8	9	13	21			
	0	0	0	5	11	18	26	
	1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
	4	6	25					
	17							

c

固有エレメント

a ぬすみ(敵単体・盗み)
b 遠方射撃(敵全体・魔法攻撃)
c 天下無敵斬(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

Hマブーレを復興させるルートの場合、スラッシュのコンサート中にHセルベスでかならず入手できる





蛇骨大佐

アカシア龍騎士団をひきいるエルニド領主

エルニド地方の領主。かつては大陸で名をはせた歴戦の勇士で、いまも当時の階級「大佐」が呼び名に残る。パレポリの圧力に対抗する力を得るため、"凍てついた炎"の情報を持つヤマネコと手を組んで計画を進行中。

領民からの評判は良く、テルミナには彼をたたえる像が建っているほど。ひとり娘のリデルを深く愛しており、婚約者を亡くして以来ふさぎがちな彼女のことを案じている。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]7歳
性別	[illegible]
出身地	エ[illegible]
身長	201cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]しり
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	[illegible]	[illegible]
立場・状況	3年前、行方不明に	エルニド領主

仲間にする手順

A隠者の小屋をキッドとダークセルジュが襲撃するイベント後、A天下無敵号の船内へ入ったとき、自動的に仲間になる



戦闘能力

腕力が高めで肉弾戦に向く。「蛇骨団旗」は、対象は自分のみだが、HPを大幅に回復するうえすべての能力値がアップする、という便利な効果を持つので、うまく活用したい。

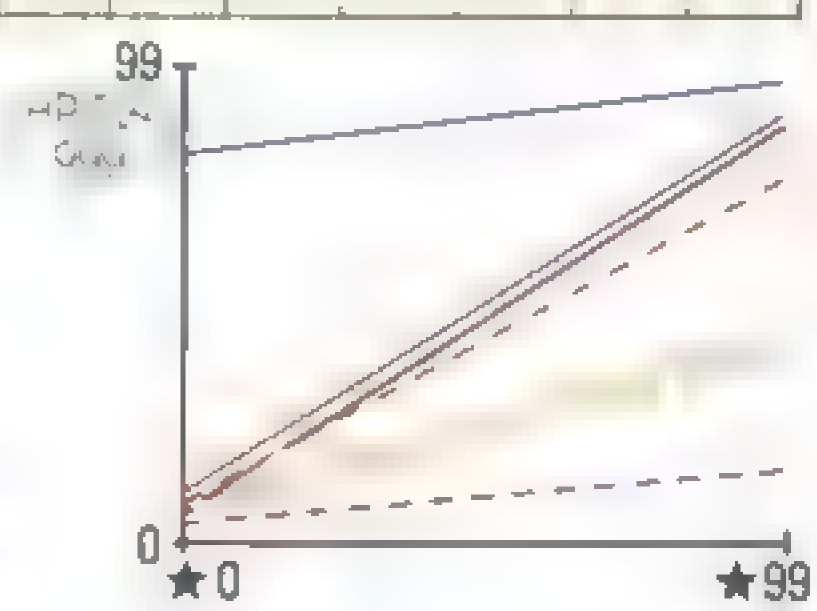
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	60	10	80	8	8	4	5	9	8
★99	860	88	95	43	75	15	38		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

a 重力斬(敵単体・物理攻撃)
b 真空刃(敵全体・物理攻撃)
c 蛇骨団旗(自分・HP回復+能力値アップ)

Lv7固有エレメントを入手する手順

操作キャラクターがセルジュにもどったあと、蛇骨大佐がパーティーにいる状態でHテルミナの酒場のママに話しかけて扉のカギを開けてもらい、その奥にある隠し部屋の壁にかかった旗を調べる



連携技(2人技)	真龍剣(敵単体・物理攻撃) ……蛇骨大佐(Lv5)+ラディウス(Lv7)



リデル

美しく物静かな蛇骨館の令嬢

蛇骨大佐の愛娘。上品でひかえめな令嬢だが、芯は強く、不当な圧力には決して屈しない強さを内に秘めている。

龍騎士団のタリオ、グレン、カーシュとは幼なじみで、なかでもタリオとは婚約者同士の間柄だった。そのため、彼を3年前に亡くして以来、どこか憂いを隠せない。父のことは心から慕っているものの、その友人と称するヤマネコに対しては不信感を抱いている。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	24歳
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	171cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	(死亡)	蛇骨館→隠者の小屋→天下無敵号 [illegible]
立場・状況	3年前、行方不明に	

仲間にする手順



A蛇骨館でリデルを救出したあと、A隠者の小屋でリデルに話しかけたとき、自動的に仲間になる

戦闘能力

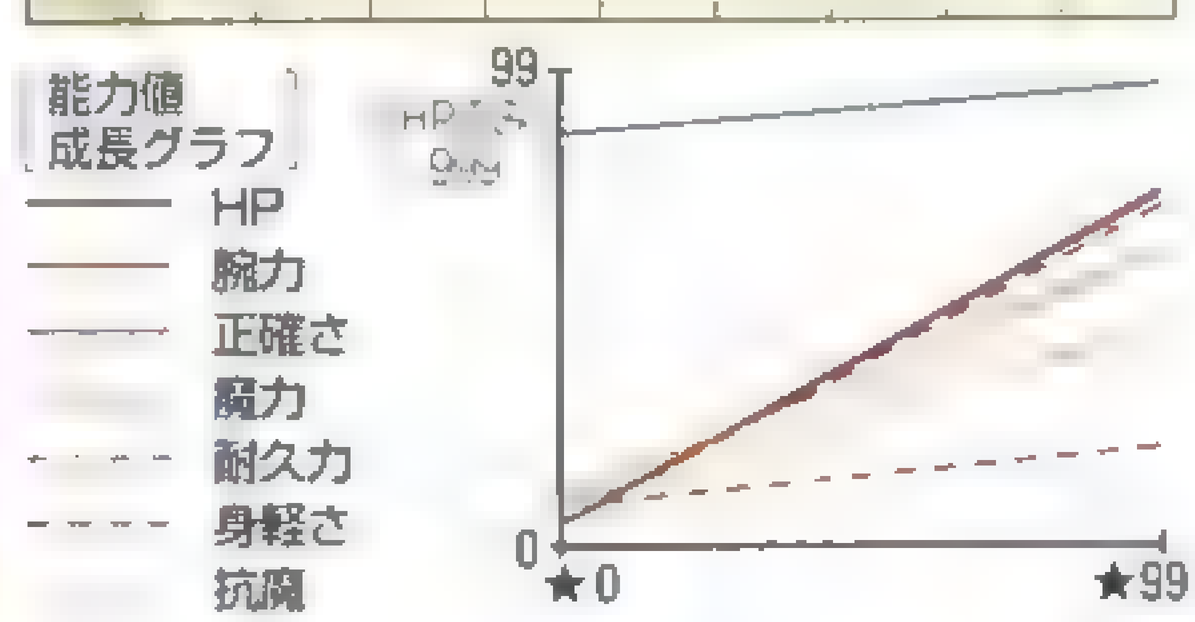
全仲間キャラクターのなかで魔力がもっとも高く、グリッドの数も最多なので、エレメントを積極的に使わせよう。固有エレメントは回復・補助系そろいて、どれも重宝する。

装備DATA

装備可能武器	ロッド
装備可能防具	一般、女性
専用装備	なし
初期装備	ミスリルロッド ミスリルメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	42	4	85	9	4	8	9	11	11
★99	730	73	95	60	70	20	45		





グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
35	43						
26	31	34	41	46	50		
14	18	21	28	39	44	48	51
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

c

固有エレメント

a 白蛇の回復(味方全体・HP&ステータス異常回復)
b 白蛇の守護(味方単体・能力値アップ)
c 白蛇の精神(自分・エレメント回復)

Lv7固有エレメントを入手する手順



形見のペンダント入手後、リデルがパーティーにいる状態で B離れ小島にいる騎士風の男に話しかけ、つづくタリオ戦に勝利する

カーシュ

短気で直情径行の龍騎士団四天王



アカシア龍騎士団四天王のひとりで、斧の達人。外見は涼しげな優男だが、性格はがさつで挑発に乗りやすく、すぐに「むがががー!」と叫んでキレてしまう。良く言えば一本気。

ダリオ、グレン、リデルとは幼なじみで、リデルには心底ホレている。ダリオのことは良き友人と認めると同時に、恋愛面でも武芸の面でも劣等感を覚えずにはいられなかった。ダリオの死に深く関わっているとのウワサも。

PROFILE

職業	騎士
年齢	27歳
性別	♂
出身地	[illegible]
身長	181cm
体重	72kg
体格	[illegible]
利き腕	右

	HOME	ANOTHER
居場所	死海	[illegible]
立場・状況	3年前、行方不明に	龍騎士として蛇骨館に勤務

仲間にする手順

死海消滅後、Aテルミナの酒場にある隠し部屋でカーシュたちと会話したとき、カーシュとソアのどちらを仲間にするかを選べる。

※仲間に選ばなかった場合でも、A隠者の小屋をキッドとダークセルジュが襲撃するイベント後、A天下無敵号の船内へ入ったとき、自動的に仲間になる



戦闘能力

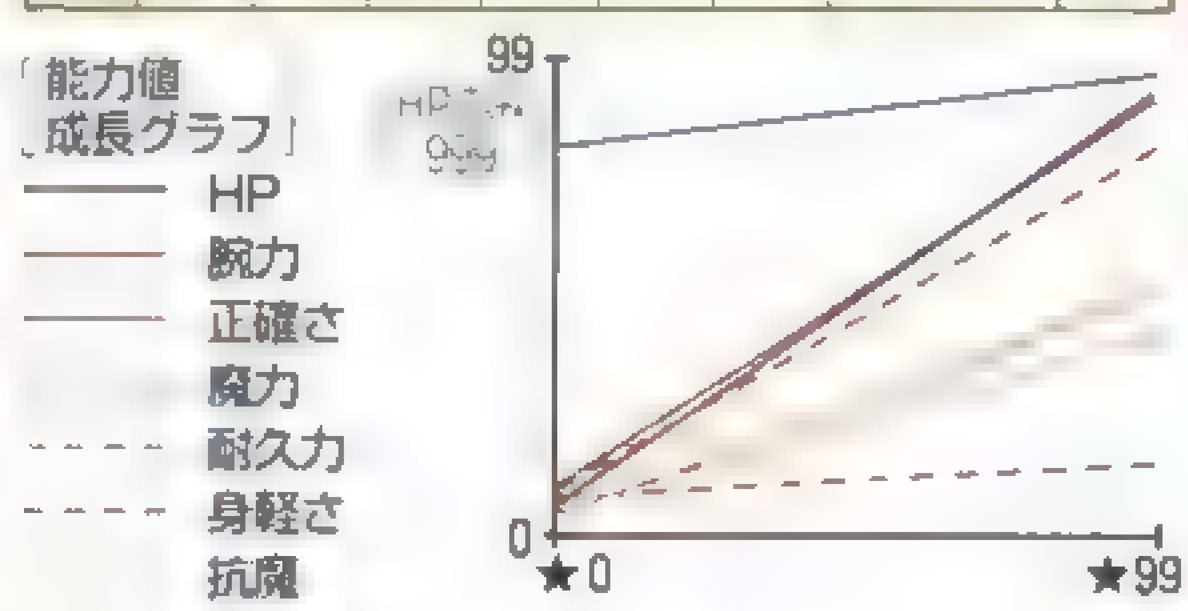
HPと腕力が高く、物理攻撃をメインにして戦うのが基本となるが、魔力も平均以上なので、魔法攻撃をさせてもかなりの威力が期待できる。ただし、クリットの数は少なめだ。

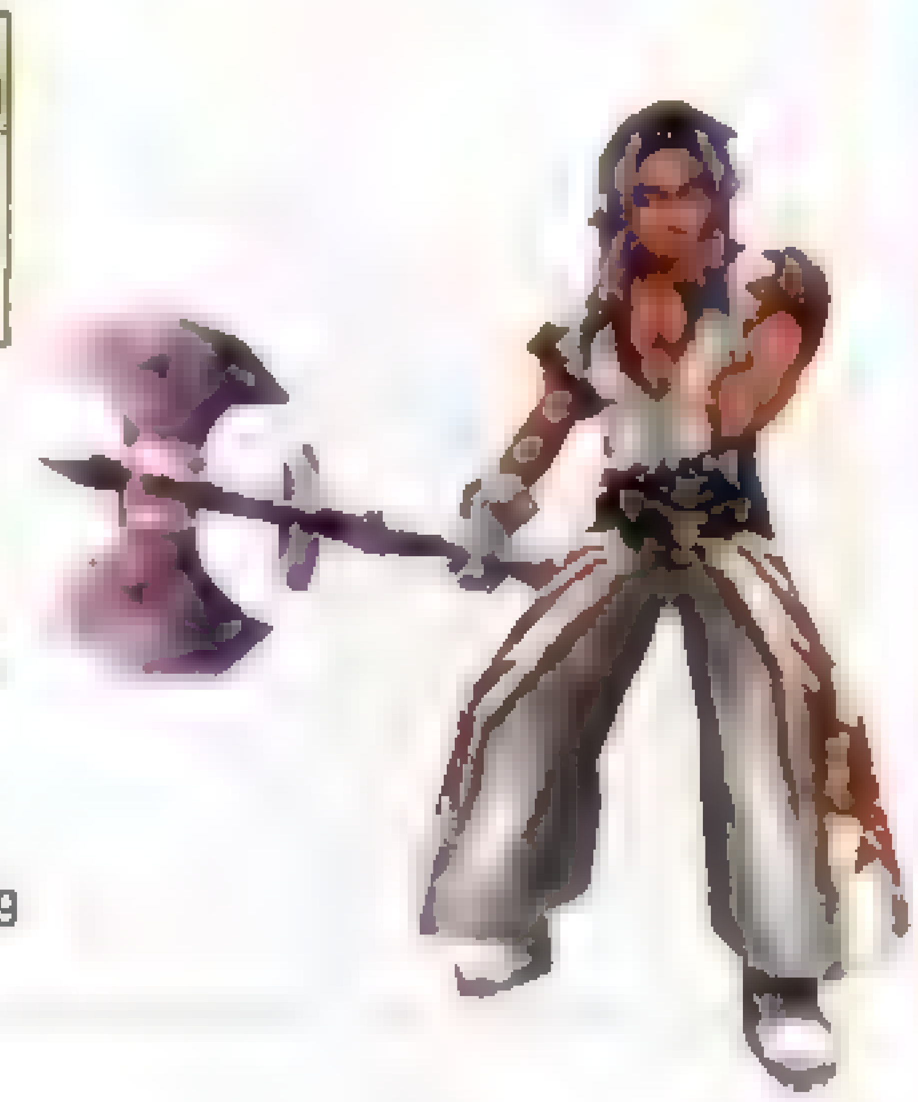
装備DATA

装備可能武器	アクス
装備可能防具	[illegible] 男性
専用装備	なし
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	弱属性被害率
★0	62	10	80	4	9	8	5	9	9
★99	910	90	95	51	80	15	42		





グリッドの増えかた

Lv1	2	3	4	5	6	7	8
14	18	21	28				
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

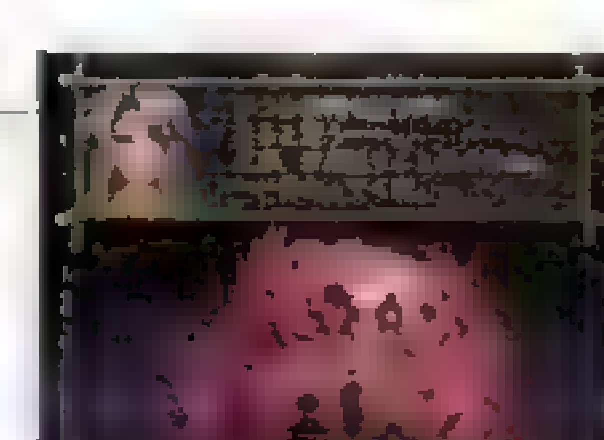
c

固有エレメント

- a ドラゴンライド(敵単体・物理攻撃)
- b オーラアクス(敵全体・物理攻撃)
- c ジャイレイター(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

カーシュがパーティーにいる状態で、A亡者の島の岬へ行き、シュガール&ソルトンとのバトルに勝利する(形見のペンダントとともに入手)



連携技(2人技)	ドラゴンブロー(敵単体・物理攻撃) ……カーシュ(Lv3)+ソア(Lv7)



ゾア

寡黙で冷静な龍騎士団四天王

格闘技を得意とする、アカシア龍騎士団四天王のひとり。過去に戦争で顔に傷を負い、それを隠すため、つねに仮面をつけている。
筋骨たくましい大男だが、見かけによらず哲学者的で、超然とした雰囲気をただよわせる。口数が少なく感情をはかりにくいため、同じ四天王のカーシュからは苦手意識を持たれている様子。寝つきが良く、一度眠りにつくとめったなことでは起きない。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	♂
出身地	[illegible]
身長	191cm
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	死海	[illegible]
立場・状況	3年前、行方不明に	龍騎士として蛇骨館に勤務

●仲間にする手順

死海崩壊後、Ⓐアルニナの酒場にある隠し部屋でカーシュたちと会話したとき、カーシュとゾアのどちらを仲間にするかを選べる
※仲間に選ばなかった場合でも、Ⓐ賢者の小屋をキッドとダークセルシュが襲撃するイベント後、Ⓐ天下無敵号の船内へ入ったとき、自動的に仲間になる



戦闘能力

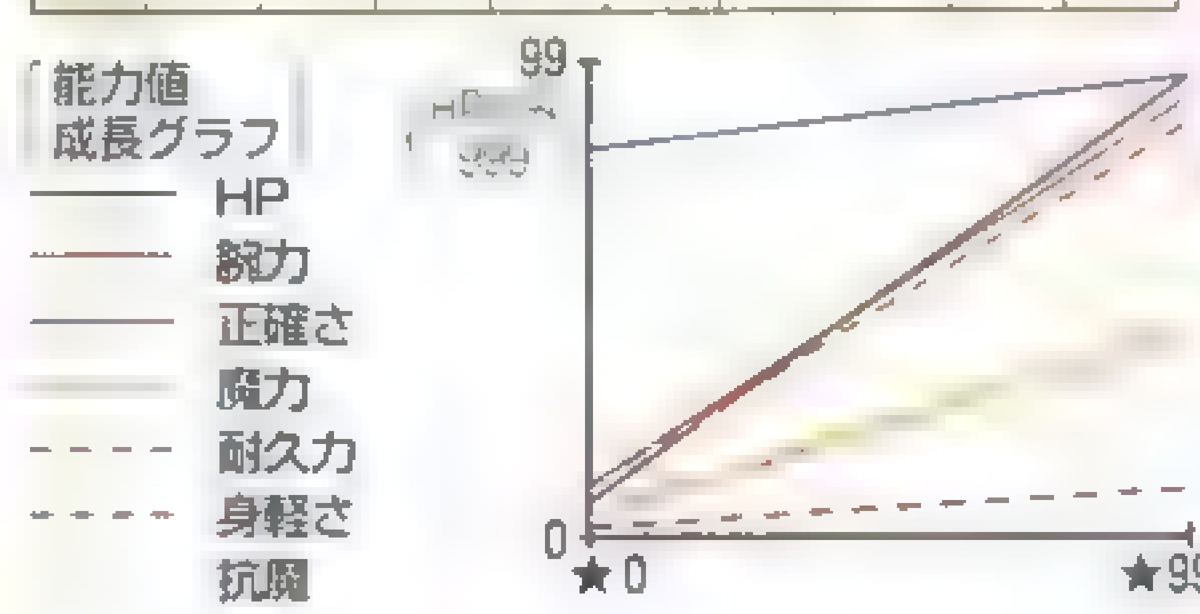
HPと腕力が高い、典型的な肉弾戦派。物理攻撃を得意とするタイプにしてはグリッドの数が多いので、補助系のエレメントを使わせてもいい。欠点は、スタミナ回復力の低さ。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	一般・男性
専用装備	なし
初期装備	ミスリルグラブ ミスリルメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	S*属性
★0	68	10	80	4	10	2	4	8	8
★99	950	90	95	43	85	10	39		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	22							
	19	20						
	12	14	16	23				
	7	8	9	13	21	34		
	0	0	0	5	11	18	26	37
	1	2	ⓐ3	10	ⓑ15	29	35	41
	4	6	25	28				
	17	27	32					

ⓒ

固有エレメント

ⓐ ドラゴンライド(敵単体・物理攻撃)
ⓑ スピンアタック(敵単体・物理攻撃)
ⓒ アッパーボム(敵単体・物理攻撃)

●Lv7固有エレメントを入手する手順

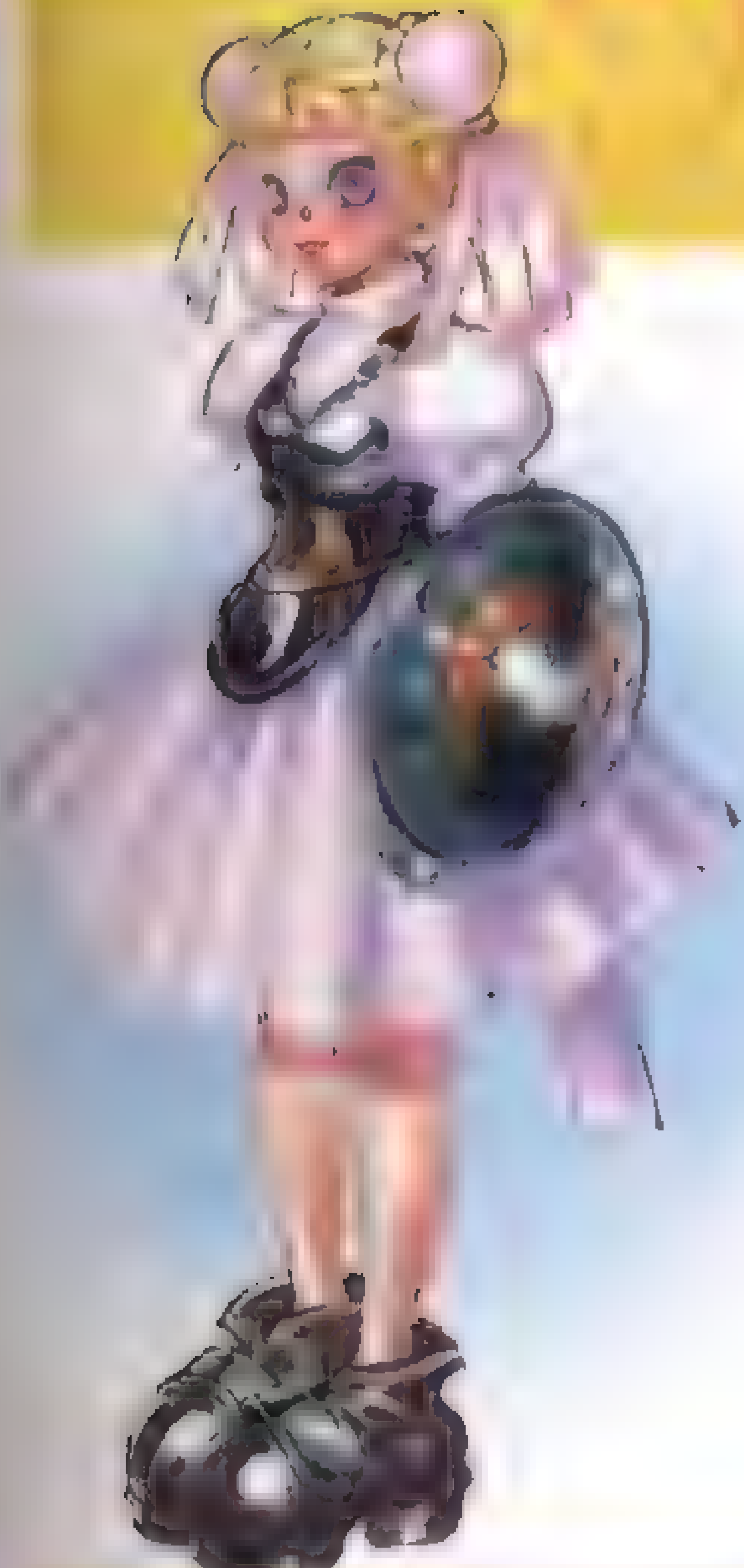
ゾアがパーティーの先頭にいる状態で、Ⓐ蛇骨館内ゾアの部屋にある宝箱を調べる



連携技(2人技)	ドラゴンブロー(敵単体・物理攻撃) ……ゾア(Lv7)+カーシュ(Lv3)

マルチェラ

龍騎士団四天王の紅一点



わずか9歳にして、アカシア龍騎士団四天王の一席に名を連ねる、恐るべき少女。またあどけなさが残る、かわいらしい顔立ちをしているが、戦うときは何本もの鋭利な金属の糸を自在にあやつり、容赦なく相手を切り裂く。

生まれてすぐに肉親と別れ、ルチアナの保護を受けながら蛇骨館で育てられた。子どもであるがゆえの無邪気さと残酷さを併せ持っており、他人の痛みに関しては鈍感。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	
居場所	[illegible]	蛇骨館→賢者の小屋→天下無敵号
立場・状況	3年前、行方不明に	龍騎士として蛇骨館に勤務

仲間にする手順

A賢者の小屋をキッドとダークセルジュが襲撃するイベント後、A天下無敵号の船内へ入ったとき、かならず仲間になる



戦闘能力

HPと耐久力をのぞけば、能力値は[illegible]て高く、物理攻撃、魔法攻撃[illegible]を使っても十分な戦力になる。グリッドの数が多いので、エレメントを積極的に使用させよう。

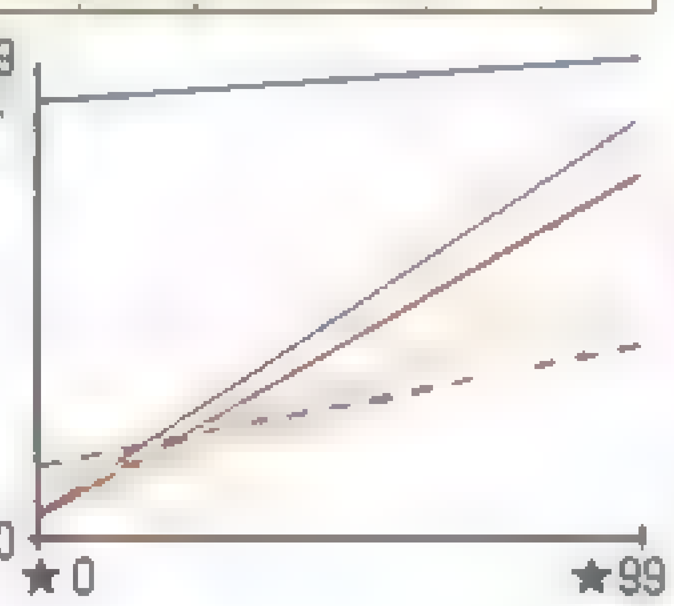
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復	[illegible]
★0	40	5	90	9	4	15	9	11	12
★99	750	86	99	53	75	40	42		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
35							
26	31						
14	18	21	28	39	44	48	
4	5	6	13	15	27	32	49
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	c 40	45
9	20	24	29	33	38	42	47

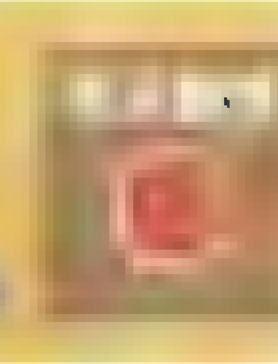
固有エレメント

a ラインピアス(敵単体・物理攻撃)
b ラインスパーク(敵全体・魔法攻撃)
c ワイプオフ(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★40で自動的に修得する





ミキ

情熱のダンサー



「マジカル・ドリーマーズ」主要メンバーのひとり。健康的なお色気と情熱的な踊りが魅力のダンサーで、女性ファンの多いスラッシュとは逆に、男性から熱烈な支持を得ている。

華やかで露出度の高い外見をしているが、性格は非常にマジメで努力家。また、アネゴ肌で面倒見が良く、やや感情に流されやすいスラッシュや、ちょっと頼りない団員たちの尻をたたいて、団を引きしめている。

PROFILE

職業	ダンサー
年齢	19歳
性別	♀
出身地	ゼルベス
身長	171cm
体重	43kg
体格	細身
利き腕	右

居場所	ゼルベス→いなくなる(※)	テルミナ
立場・状況	ゼルベスで興業準備中	[illegible]

※H……マブーレを放置するルートの場合

仲間にする手順

①賢者のシオマネキを入手後、Hゼルベスに停泊しているスラッシュの船の楽屋へ行く。②Hマブーレの夢鬼を全滅させたあと、Hゼルベスの酒場にいるミキに話しかけると、仲間にするかどうかを選べる。



戦闘能力

魔力が高いため、魔法攻撃を積極的に使わせたいところ。ただし、高レベルのグリッドの数が少なく、強力なエレメントを少ししか配置できないのが難点ではある。

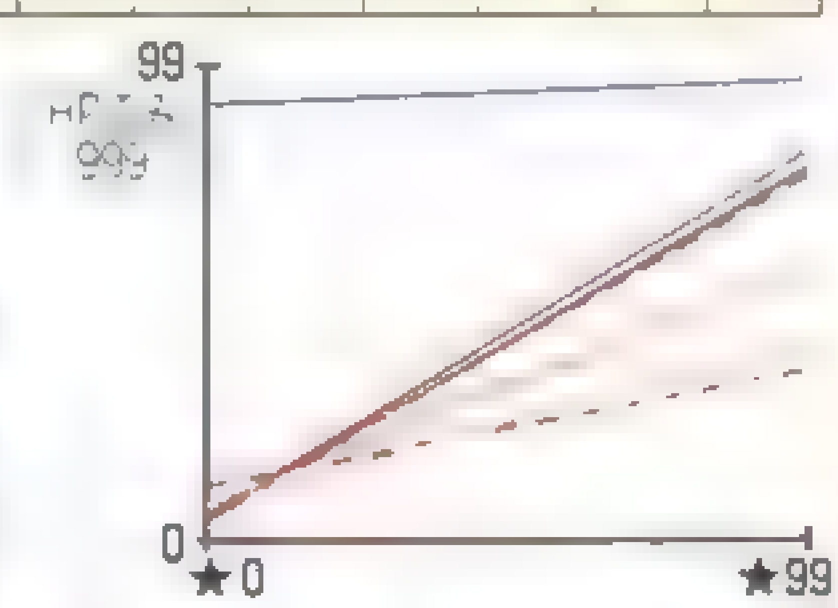
能力値

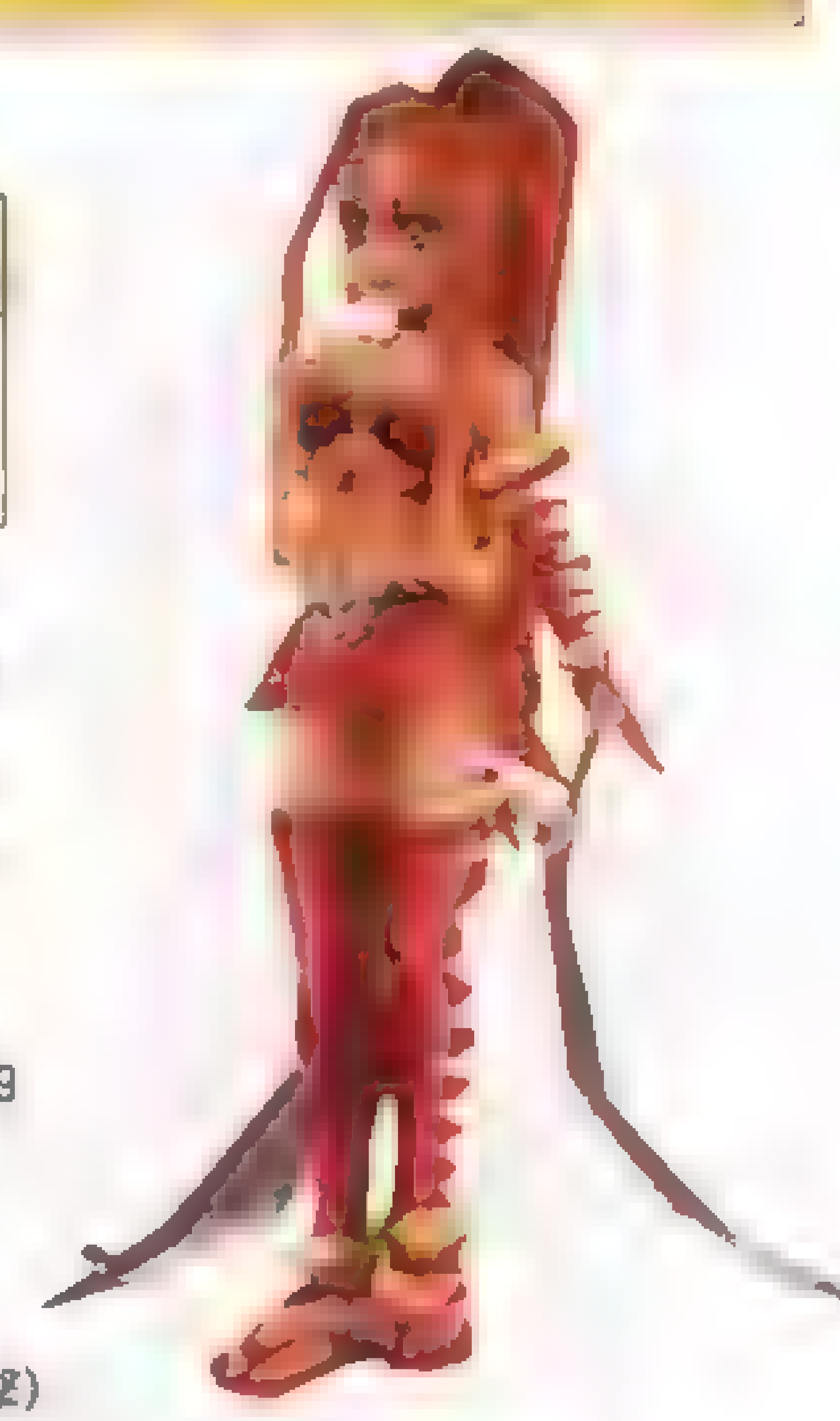
	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	40	5	90	7	5	11	7	11	12
★99	770	80	95	56	75	35	41		

装備DATA

装備可能武器	クラブ
装備可能防具	一般 女性
専用装備	なし
初期装備	アナトロクラブ アナトロメイル

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
22							
19	20						
12	14	16	23				
7	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	37
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28				
17	27	32					

固有エレメント

a ストンピング(敵単体・物理攻撃)
b セクシーアイズ(敵単体・魔法攻撃)
c エアリアル(敵全体・魔法攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する



連携技(2人技)	フラメンコ(味方全体・能力値アップ) ……ミキ(Lv7)+スラッシュ(Lv7)

リーア

元気あふれる原始少女



"大地の怒り"と呼ばれる大規模な地殻変動の余波を受けて、6000万年以上もの昔から現在へと飛ばされてきた原始人の幼女。身体は小さいが怪力の持ち主で、強い相手と戦うのが大好き。純粋無垢で他人を疑うことを知らず、亡くなった父が空の上にいる、という祖母の言葉も素直に信じている。もといた村へ帰る前に、何か決めなくてはならないことがあるらしい。

PROFILE

- 種別 [illegible]
- 年齢 [illegible]
- 性別 [illegible]
- 出身地 世界のへそ
- 身長 104cm
- 体重 32kg
- 体格 [illegible]
- 利き腕 [illegible]

	[illegible]	[illegible]
居場所	世界のへそ→隠者の小屋	登場しない
立場・状況	過去から現在に飛ばされてきた	不明

仲間にする手順

1 H世界のへそにたどり着いたとき、一時的に仲間に加わる H世界のへそから出ると 再度H世界のへそにもどってくるまで仲間からはずれる 2 H世界のへそでの緑龍とのバトルに勝利したとき かならず仲間になる



戦闘能力

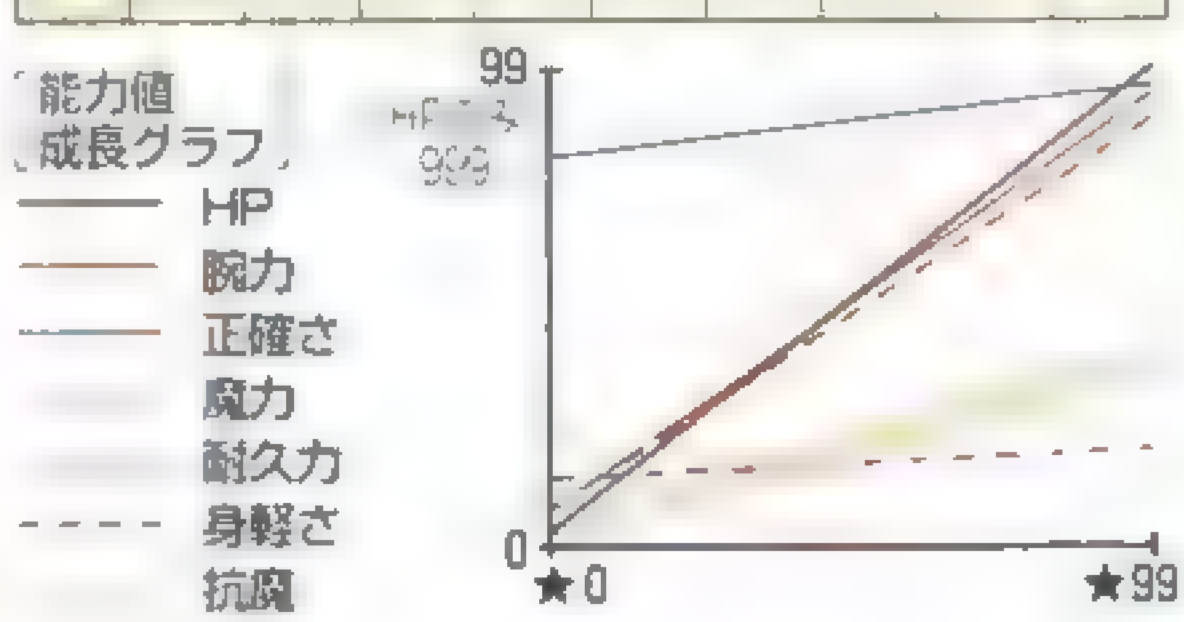
物理攻撃向けのキャラクター。腕力、耐久力も高いが、とくに目立つのはHP。仲間キャラクターのなかで、ただひとりHPが999まで成長する。抗魔の低さは装備でおぎないたい。

装備DATA

- 装備可能武器 アクス
- 装備可能防具 一般、女性、子供
- 専用装備 なし
- 初期装備 [illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	召喚属性
★0	30	7	80	2	7	14	2	9	12
★99	999	93	95	40	88	20	35		





グリッドの増えかた

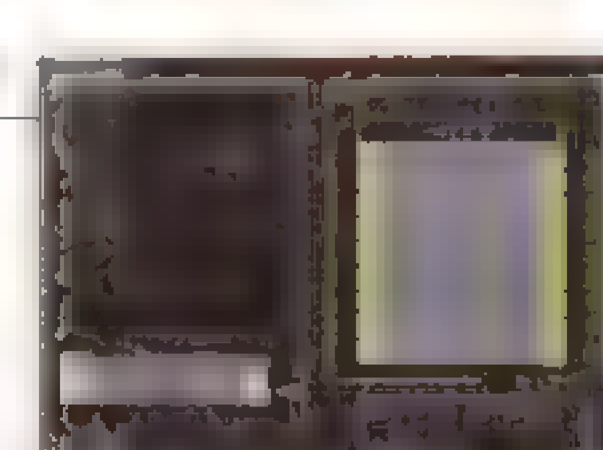
1	2	3	4	5	6	7	8
22	31						
19	20	24					
12	14	16	23	36			
7	8	9	13	21	34		
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	c 35	41
4	6	25	28	33	40	43	44
17	27	32					

固有エレメント

- a がんせき投げ(敵単体・物理攻撃)
- b しっぽたつまき(敵単体・物理攻撃)
- c 三段蹴り(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

★35で自動的に修得する



連携技(2人技)	ドラゴンライド(敵単体・物理攻撃)……リーア(Lv7)+龍の子(Lv7)



スティーナ

人々を導く龍の社の神子

カルトーフの龍の社にいる巫女。もの静かで品があり、神秘的な雰囲気がただよう。豊富な知識と的確な判断力を持ち、成すべきことを見失った人々に、道を指し示している。

ANOTHER WORLDでは、カルトーフの長を務める巫女ディレアの次期後継者として彼女のそばに仕える身だが、すでにディレアが亡くなっているHOME WORLDでは、跡を継いでカルトーフの長の座に就いている。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	カルトーフ	カルトーフ
立場・状況	カルトーフの長を務める	[illegible]

仲間にする手順

六龍の加護を受けるイベント後、Hガルドーブの龍の社にいるスティーナから龍の涙を借りるとき、かならず仲間になる



戦闘能力

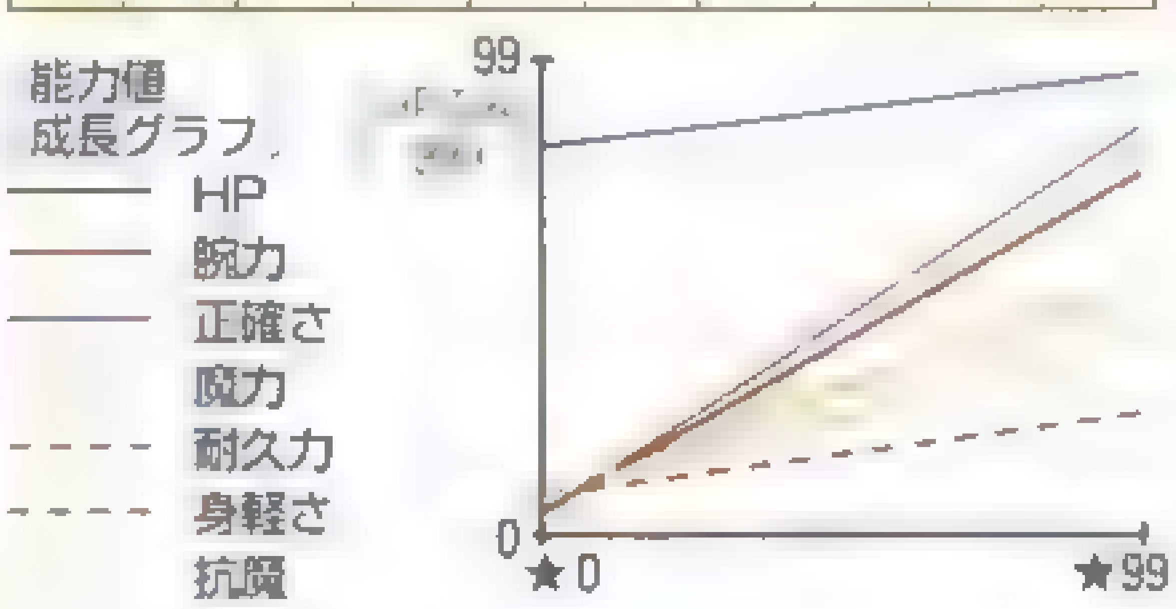
Lv5の固有エレメントを自動的に修得することができない唯一の人物。HPは低いが、それ以外の能力値は高めて、とくに魔法攻撃を使わせると、その実力を十分に発揮する。

装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible] 女性
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	[illegible]
★0	48	4	80	8	4	8	7	11	10
★99	750	84	95	52	75	25	42		





グリッドの増えかた

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	35							
	26	31						
	14	18	21	28	39	44	48	
	4	5	6	13	15	27	32	49
	0	0	0	7	11	16	25	37
	1	2	a 3	10	19	22	40	45
	9	20	24	29	33	38	42	47

b (Lv5)　c (Lv7)

固有エレメント

a ディレアの影(敵単体・魔法攻撃)
b ヒドラの影(敵全体・魔法攻撃)
c ガライの影(敵単体・魔法攻撃)

Lv5固有エレメントを入手する手順

Aヒドラの沼で巨木の頂上の穴に落ちたあと、ヒドラフレームとのバトルに勝つ



Lv7固有エレメントを入手する手順

スティーナがパーティーにいる状態で、H亡者の島の岬にあるガライの墓を調べる。



オルハ

生き別れの妹を捜す女格闘家

カルトーフで酒場を経営している女性。幼少時に両親から格闘技を教わり、それ以来、身体を鍛えつづけている。ふだんの格好も動きやすさを重視したもの。

ティアという名の双子の妹がいるが、幼いころ母親とともに大陸へ渡ったまま消息不明に。妹と自分で半分ずつに分け合った家宝、"青い石のブローチ"を心のささえとしながら、妹と再会できる日を待ち望んでいる。

PROFILE

職業	[illegible]
年齢	[illegible]
性別	[illegible]
出身地	[illegible]
身長	[illegible]
体重	[illegible]
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	[illegible]
居場所	登場しない	カルトーフ
立場・状況	不明	カルトーフで酒場を経営

●仲間にする手順

操作キャラクターがセルジュにもどったあと、Ⓐカルトーフの酒場にいるオルハに青い石のブローチを見せると、かならず仲間になる



戦闘能力

腕力が高いおかげで、物理攻撃そろいの固有エレメントはかなりの威力になる。魔力は低く、グリッドも多くないため、共有エレメントを使うなら補助系程度にしよう。

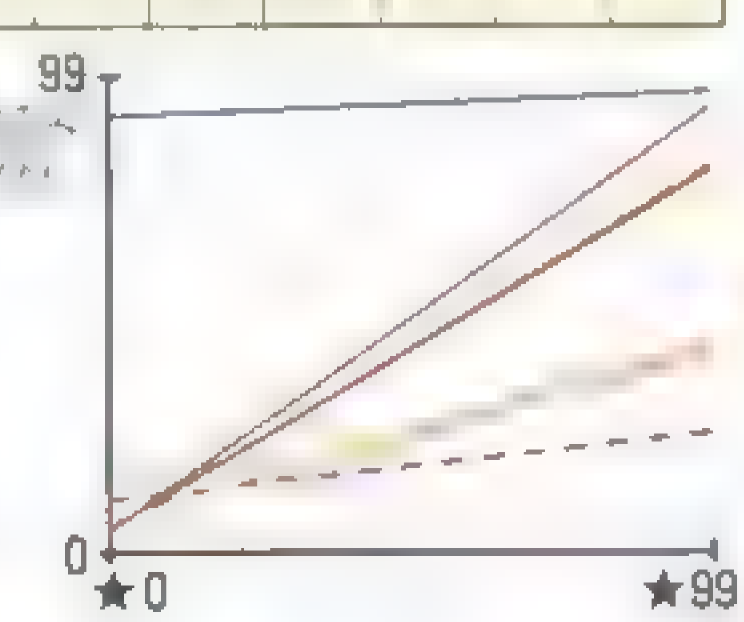
装備DATA

装備可能武器	[illegible]
装備可能防具	[illegible]
専用装備	[illegible]
初期装備	[illegible]

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	引寄属性
★0	45	5	90	7	5	11	7	11	11
★99	790	92	95	43	80	25	41		

能力値成長グラフ





グリッドの増えかた

1	2	3	4	5	6	7	8
19	20						
12	14	16	23				
7	8	9	13	21			
0	0	0	5	11	18	26	
1	2	a 3	10	b 15	29	35	41
4	6	25					
17							

c

固有エレメント

a 連拳(敵単体・物理攻撃)
b 酔拳(敵単体・物理攻撃)
c 姉妹連拳(敵単体・物理攻撃)

●Lv7固有エレメントを入手する手順

オルハがパーティーにいる状態で、Ⓑカルトーフの診療所にいるトクに話しかける



カブ夫

土から出てきたやさい人



地中から出現した謎多きカブ人間。「～だも」を語尾につけながら、のんびりとした口調で話す。同じ植物(?)という境遇からか、改良種フィオとは気が合う様子。

前世は騎士だったらしく、騎士風の出で立ちをしている。ANOTHER WORLDの蛇骨館における彼の反応を見ると、3年前に起こった蛇骨大佐たちの失踪事件をきっかけに生まれ変わった兵士だという可能性も捨てきれない。

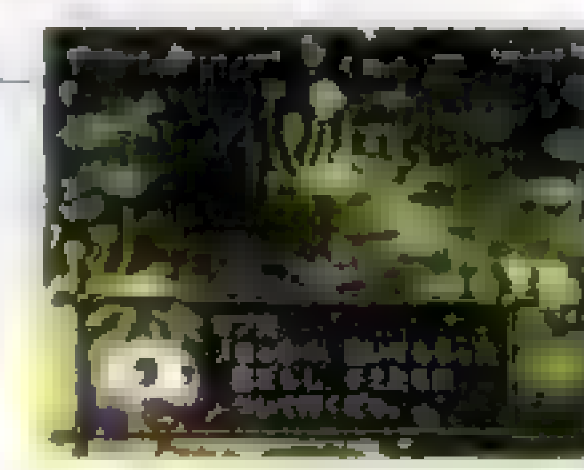
PROFILE

種別	やさい
年齢	3歳
性別	♂
出身地	隠者の小屋
身長	133cm
体重	28kg
体格	[illegible]
利き腕	[illegible]

	HOME	ANOTHER
居場所	隠者の小屋	蛇骨館
立場・状況	隠者の小屋に生える	蛇骨館の大部屋で勤務中の兵士?

仲間にする手順

1 A隠者の小屋の庭にある"熱を持った地面"を、水の息またはアイスカンで冷やす　2 ポシュルがパーティーにいる状態で、H隠者の小屋の庭に生えているカブの葉を調べると、かならず仲間になる。



戦闘能力

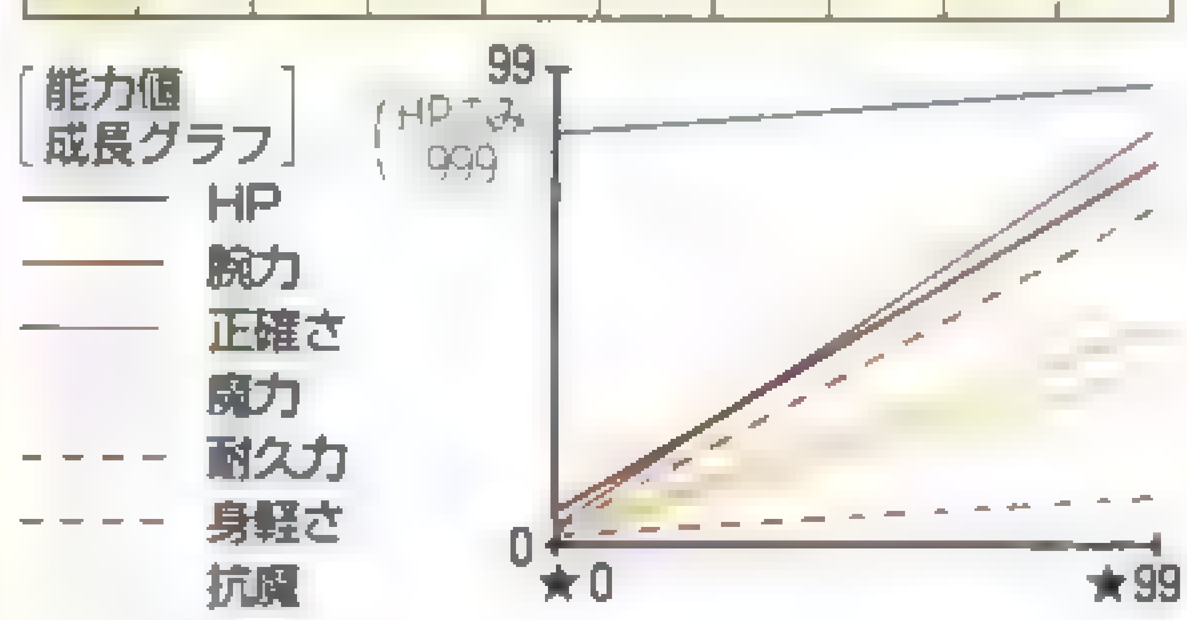
腕力は高めだが、そのほかの能力値はいまひとつ。とくに耐久力、身軽さ、抗魔の低さがネックだ。戦力としてはあまり期待できないが、固有技はどれも愉快で一見の価値あり。

装備DATA

装備可能武器	ソード
装備可能防具	一般、男性、子供
専用装備	魔剣士の証
初期装備	アイアンソード アイアンメイル

能力値

	HP	腕力	正確さ	魔力	耐久力	身軽さ	抗魔	スタミナ回復力	ST背水時倍率
★0	70	4	85	2	3	2	2	9	7
★99	789	86	95	45	70	10	36		





グリッドの増えかた

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
4	5	6	13	15	27		
0	0	0	7	11	16	25	37
1	2	a 3	10	b 19	22	40	45
9	20	24	29	33	38	42	47
						c	

固有エレメント

a カブチョップ(敵単体・物理攻撃)
b カブショック(敵単体・物理攻撃)
c カブマジック(敵単体・物理攻撃)

Lv7固有エレメントを入手する手順

カブ夫と改良種フィオがパーティーにいる状態で A蛇骨館の屋上にある泉を調べる。



連携技(2人技)	カブファイナル(敵単体・物理攻撃) ……カブ夫(Lv7)+改良種フィオ(Lv7)

SUB-CHARACTERS

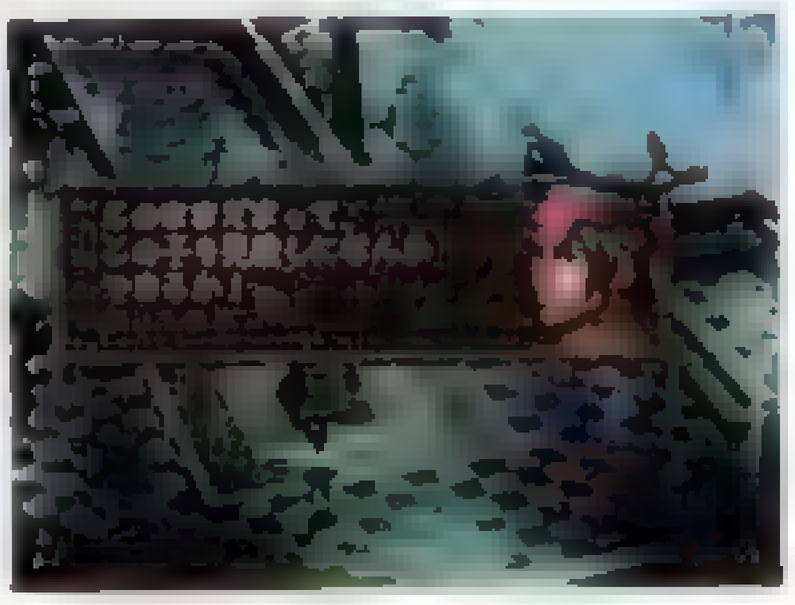


ワヅキ

WAZUKI

死海で変貌したセルジュの父

セルジュの父親。14年前、ヒョウ鬼に襲われ死に瀕した息子を救おうと奔走し、神の庭と呼ばれていた死海に漂着。以後、精神に異常をきたし、10年ほど前に姿を消した。



	HOME	ANOTHER
居場所	(不明)	(不明)
立場・状況	10年ほど前 行方不明に	10年ほど前 行方不明に



マージ

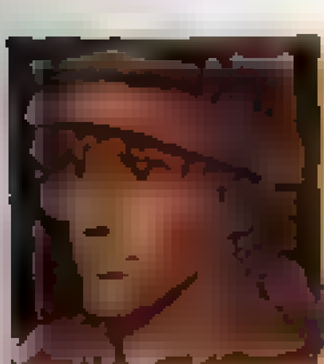
MARGE

落ち着いた雰囲気を持つセルジュの母

セルジュの母親。夫のワヅキが行方不明になってからは、息子とふたりきりで生活している。華やかさはないが、落ち着いた温かい雰囲気をただよわせる女性。



	HOME	ANOTHER
居場所	アルニ村	(登場しない)
立場・状況	アルニ村で息子とふたり暮らし	すでに死亡



ミゲル

MIGUEL

運命の歯車に巻きこまれたレナの父

レナの父親。アルニ村にいたころ、息子のケガを治すために無謀な航海へ出た隣人のワヅキに同行。そのときに漂着した死海で、ある役割を負うことを運命づけられた。



	HOME	ANOTHER
居場所	死海	(登場しない)
立場・状況	死海に固着	(不明)



シュガール＆ソルトン

SUGARL & SOLTON

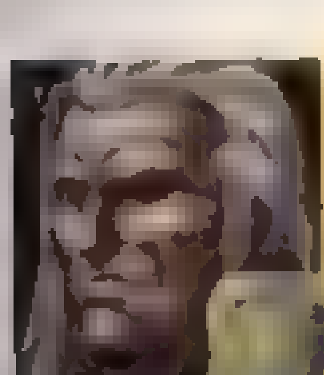
アカシア龍騎士団のデコボココンビ

[シュガール] [ソルトン]

おもにカーシュの下で働く龍騎士団員。立場が上なのはシュガールのほうだが、物知りなのはソルトンのほうで、いつもボケとツッコミのようなやりとりをしている。



	HOME	ANOTHER
居場所	セルベス	離れ小島
立場・状況	[illegible]	龍騎士団員としてカーシュに仕える



ガライ

GARAI

無念の死をとげた旧四天王イチの剣士

アカシア龍騎士団旧四天王の筆頭で、グレンたちの父。龍の剣イルランサーを使いこなす比類なき剣豪だったが、親友であるラティウスが起こした事件で命を落とした。



	HOME	ANOTHER
居場所	亡者の島	(亡者の島)
立場・状況	死してなお自らの思念を残す	無念の死をとげ 静かに眠る



ダリオ

DARIO

まじめで温厚な四天王のリーダー



ガライの長男。父と同様、四天王の筆頭となり、イルランザーを継承した。グレンにとっては頼れる兄で、カーシュにとっては親友であり好敵手でもある。3年前、リテルと婚約した直後にカーシュらと亡鬼討伐に出発、帰らぬ人に。

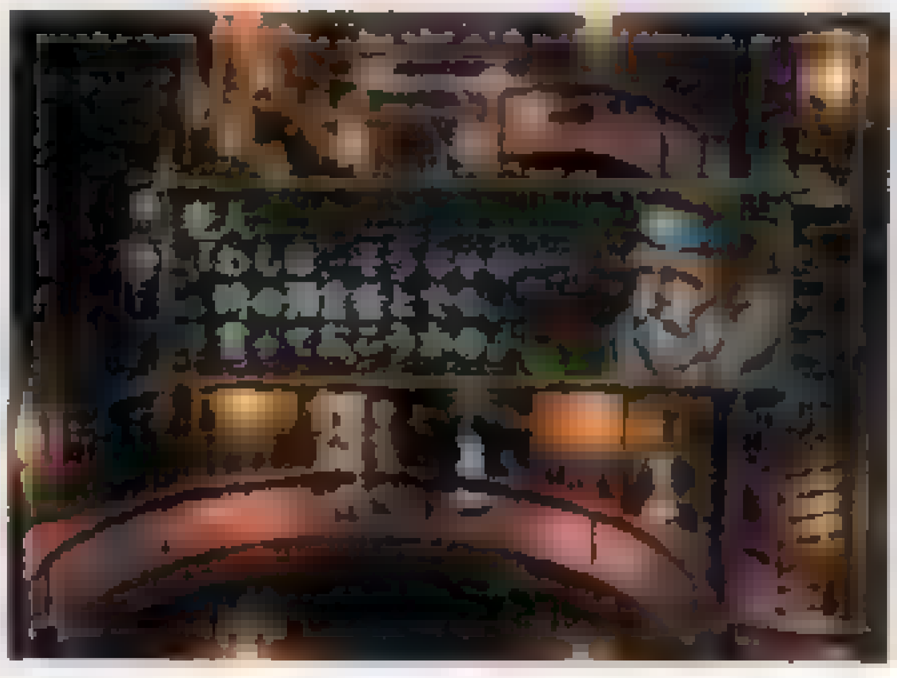
	HOME	ANOTHER
居場所	離れ小島	(テルミナ)
立場・状況	亡鬼討伐のさい行方不明に	亡鬼討伐のさい死亡

時の預言者



すべての事象を見とおす謎多き老人

蛇骨館の図書室にいる老人。セルジュたちの行動を注意深く見守る。ふたつの世界の存在やワームホールの仕組みなどについて熟知しているようだが……



	HOME	
居場所	登場しない	蛇骨館
立場・状況	不明	[illegible]

ディレア



知識と経験の豊かなガルドーブの長

ガルドーブの巫女であり村長。かなりの高齢で、刻んだ年輪の多さに見合った豊富な知識を持ち、なかでも龍に関する伝承にくわしい。スティーナの先代。



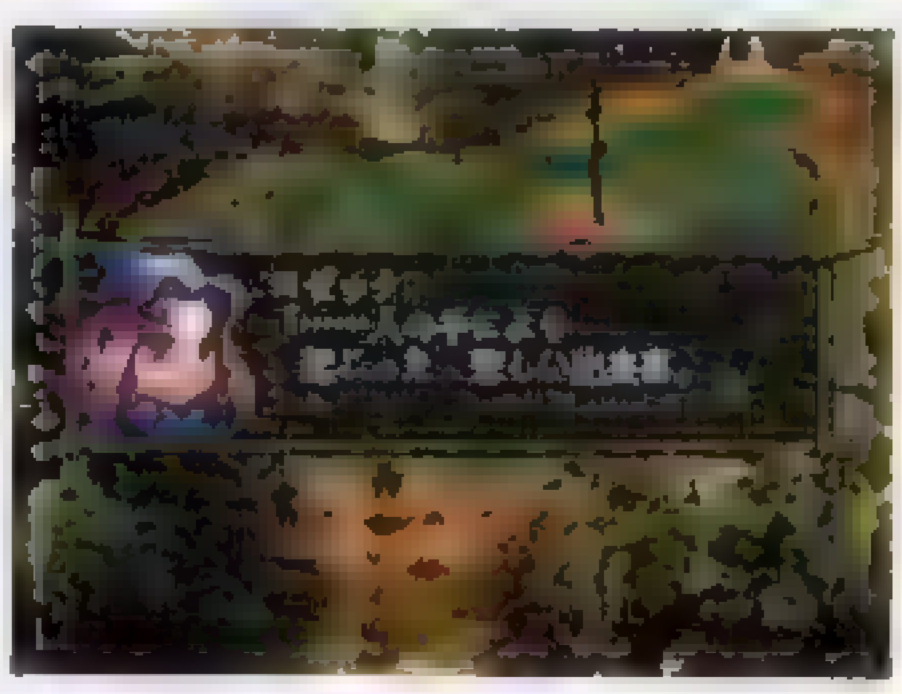
	HOME	
居場所	登場しない	ガルドーブ
立場・状況	[illegible]	[illegible]

ロゼッタ



妖精たちをたばねるラズリーの姉

水龍の島に住む妖精たちの中心的存在で、ラズリーの姉。一族の生命の源である、母なる大樹を守っている。他種族と応対するときも、態度はていねい。



	HOME	
居場所	水龍の島	水龍の島
立場・状況	[illegible]	[illegible]

ドワッフ長



ヒドラと共生し人間を憎む森の住人

ヒドラの沼で生活するドワッフたちのリーダー。森の生態系をくずさせまいとして、一族をあげてヒドラを守る。自然を破壊する人間たちへの憎悪は深い。



	HOME	
居場所	[illegible]	登場しない※
立場・状況	[illegible]	[illegible]

※……ラズリーとともにヒドラを倒したのち、ロゼッタを助けた場合のみ

賢者



亜人の尊敬を集めるマブーレの長老

マブーレに暮らす亜人たちの長老。亜人の歌が持つ特別な力のことを知る数少ない人物で、そのためにHOME WORLDではファルガにさらわれてしまった。



	HOME	
居場所	セルヘス→マブーレ※	マブーレ
立場・状況	[illegible]	[illegible]

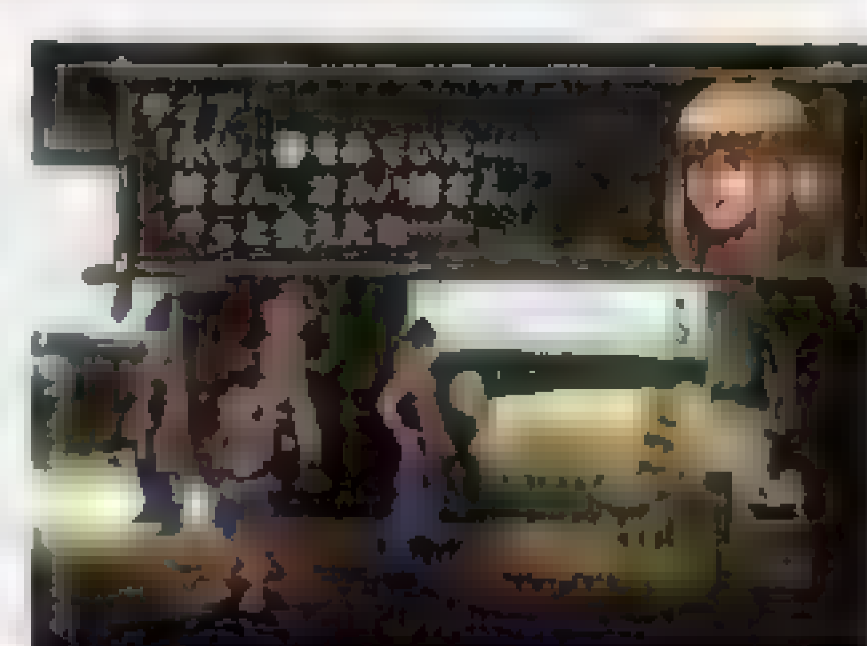
※……Hマブーレを復興させるルートの場合のみ

ティア



オルハの生き別れの妹

オルハの双子の妹。エルニトには双子を忌み嫌う風習があるため、幼いころに島を離れることを余儀なくされた。両親の形見のペンダントを、姉と半分ずつ持つ。



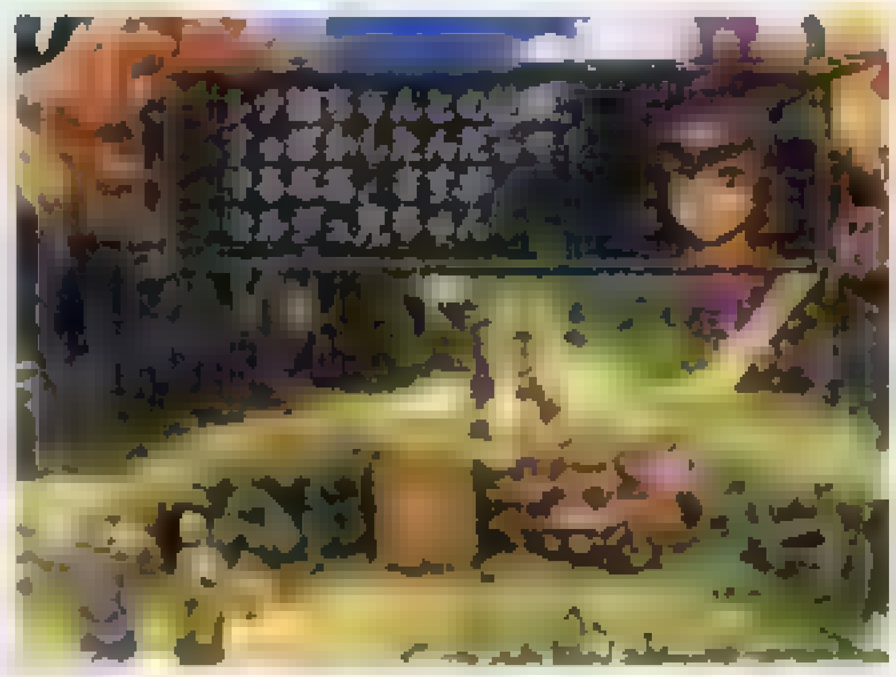
	HOME	
居場所	ガルドーブ	登場しない
立場・状況	[illegible]	[illegible]



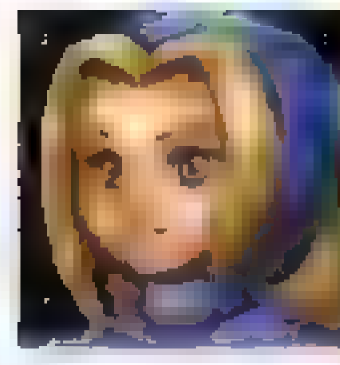
ウーナ

ちょっとおませなレナの妹

アルニ村に住む少年、姉のレナからたびたび鉄拳制裁を受けており、姉の矛先をそらすためか、HOME WORLDではセルジュとレナの仲を応援している



	HOME	ANOTHER
居場所	アルニ村	アルニ村
立場・状況	[illegible]	[illegible]



リサ

エレメントショップの売り子

テルミナのエレメントショップの看板娘で、レナの友人。父がきのこ狩りにかまけているため、ひとりで店を切り盛りしている。スラッシュの大ファン



	HOME	ANOTHER
居場所	テルミナ	テルミナ
立場・状況	エレメントショップの看板娘	HOMEと同じ



バンクリフの父

妻の死をきっかけに人生が変わった男

バンクリフの父親。HOME WORLDでは昔どおり、売れない画家をつづけているが、ANOTHER WORLDでは妻の死をきっかけに商人へ転身、蓄財に走った。



	HOME	ANOTHER
居場所	[illegible]	テルミナ
立場・状況	[illegible]	[illegible]

※ハンクリフと口裏を合わせなかった場合のみ



ザッパのかみさん

家族を愛する鍛冶屋のおかみさん

鍛冶屋のザッパの妻で、店では接客を担当。夫に心底ホレている。カーシュの実母であり、カライ亡きあとは幼いダリオとグレンの母親がわりをつとめた。



	HOME	ANOTHER
居場所	テルミナ	テルミナ
立場・状況	夫の旅立ちを準備中	夫とともに鍛冶屋を営業中

その他のサブキャラクター

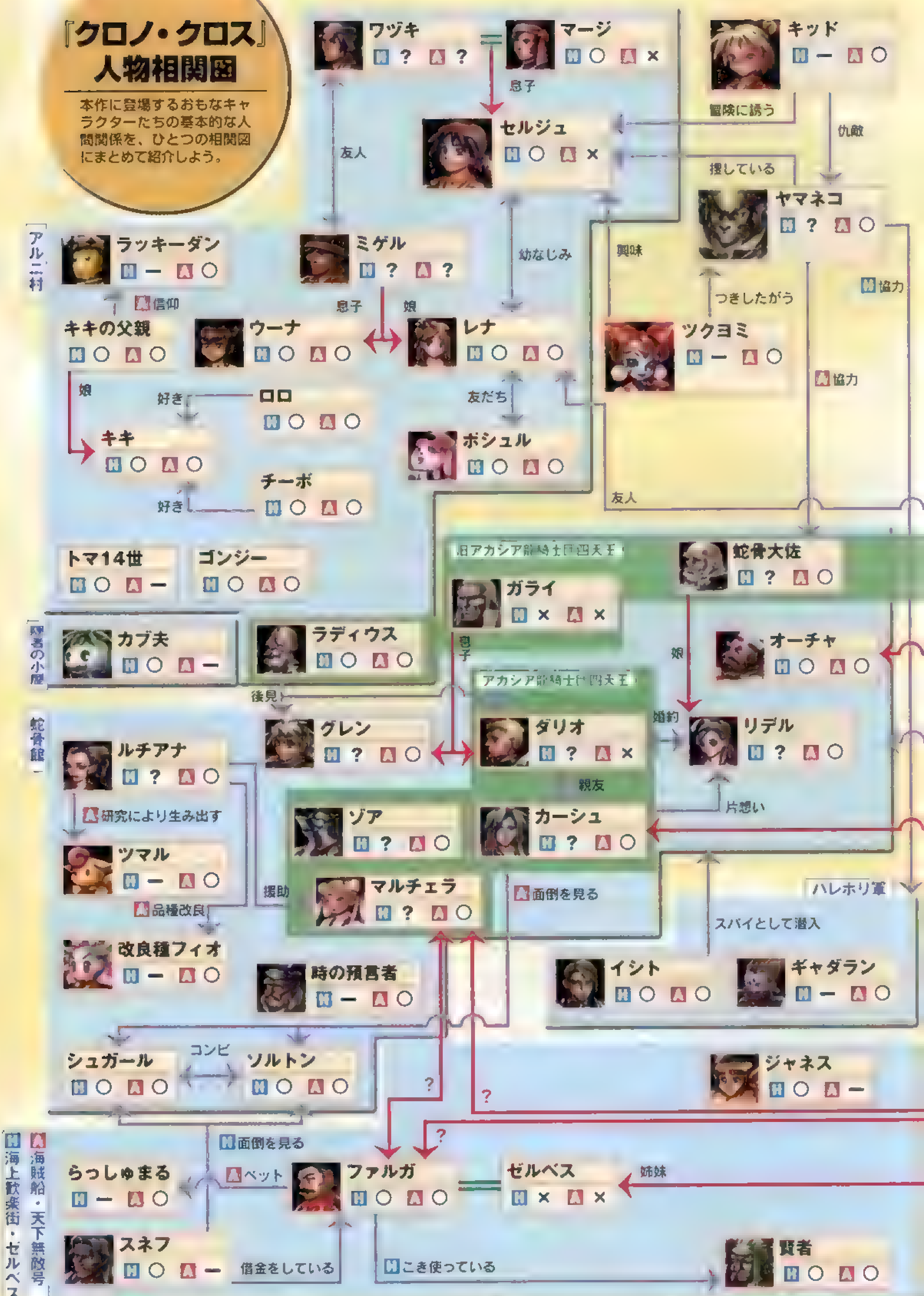
ここまでは、原則として会話時に顔のイラストが表示されるキャラクターを解説してきたが、それ以外にも個性的な人物は数多く登場する。そんな人々をまとめて五十音順に紹介しよう。

キャラクター名	HOME	ANOTHER
アストラッド	ゲッツの妹。ジルベルトへの想いを胸に秘めている	登場しない
占いババ	テルミナの占い師。人の顔を見るだけで何でも当てる	登場しない
キキ	アルニ村に住むモテモテ少女。トカゲを飼っている	こちらでもモテモテだが、父の様子を心配している
キキの父親	[illegible]	[illegible]ハマっている
ゲッツ	ジルベルトの恩人。ジルベルトを救って、自身は死亡	HOME WORLDと同じ経緯をたどったが、無念を残す
コンシー	アルニ村で2番目の実力者。ちょっと威張りんぼう	アルニ村の村長。ドケチとの悪評が高い
ザッパの弟子	親方が店を閉めたため、やむなく交換屋に転職した	鍛冶屋としてはまだまだひよっ子で、修行に精を出す
呪医	亜人の医者で、すご腕との評判。人間にも理解を示す	[illegible]
セルヘス(※)	人魚。ファルガとのあいだに2子をもうけるが、他界	HOME WORLDと同じ。亜人の歌の数少ない歌い手だった
チーホ	「ボクちゃん大ピンチ!!」が口グセの少年。キキが好き	[illegible]
トマ14世	世界を股にかける大冒険家(自称)。各地に出没する	登場しない
ユウとミイ	双子の踊り子。マジカル・ドリーマーズ所属	HOME WORLDと同じ。舞台で主役を張る日を夢みる
らっしゅまる	登場しない	[illegible]
ロロ	キキに贈り物の約束をした、アルニ村に住む少年	キキが好きで、こちらでもプレゼントの約束をしている

※ゲーム中には名前のみが登場

『クロノ・クロス』人物相関図

本作に登場するおもなキャラクターたちの基本的な人間関係を、ひとつの相関図にまとめて紹介しよう。



人物相関図の見かた

シナリオ進行上で最初に出会う場所、もしくは、おもな所在地をもとに、各キャラクターを地域ごとにグループわけしている。キャラクター名の下には、HOME WORLDとANOTHER WORLDのそれぞれにおける状態をマークで記しておいた

● [illegible]
○……生存が確認できる
×……死亡している
？……行方不明　生死不明
—……ゲーム中のその世界では存在が明示されない

●キャラクター同士のつながりを示すライン
（緑の二重線）……婚姻関係
（赤線）……血縁関係
（紫線）……その他



キャラクターのセリフを作ろう！

本作に登場するキャラクターたちには、いわゆる“ログセ”が設定されており、さまざまなイベントで個性豊かな話しぶりを見せてくれる。彼らのクセをつかみ、自分でセリフを作ってみよう。

基礎解析編　セリフが自動生成される仕組みを理解する

イベント中に見られるセリフのなかには、基本的な内容は同じでも、そのときのパーティーのメンバーしだいで、セリフを話すキャラクターが変化する場合がある。そういったセリフは、あらかじめキャラクター全員分が用意されているわけではなく、「セリフ自動生成プログラム」と呼ばれるシステムによって、そのつど生成されているのだ。

自動生成の仕組みは右のとおり。セリフは何もない状態から生成されるのではなく、最初から用意されているセリフの原文をもとにして作られる。原文には、すべてのキャラクターで共通の部分と、キャラクターによって変化する部分（＝代入部分）があり、セリフを話す者が決定した時点で、キャラクターごとに用意されている自動生成用の単語（下記参照）が代入部分に組みこまれて、セリフが完成するというわけ。誰がしゃべったときでも個性がにじみ出たセリフになっている秘密は、このプログラムにあるのだ。ゲーム中のセリフを右ページのリストと照らし合わせていけば、各キャラクターのログセがはっきりとわかるだろう。

■セリフ自動生成用単語のおもなタイプ

タイプ	解説
呼びかた	セルジュの呼びかた
一人称	そのキャラクター自身の呼称
二人称	話しかけている相手の呼称
三人称	会話中の人物以外の者の呼称
呼びかけ	誰かに呼びかけるときの言葉
語尾1	おもに名詞、動詞のあとにつく語尾
語尾2	おもにほかの自動生成用単語のあとにつく語尾
否定	前文の内容を否定するときの語尾
逆接	前文と食いちがう内容であることを示す語尾
問いかけ	疑問文のときの語尾

例　Ⓐクロノポリスでの、あるセリフを解析

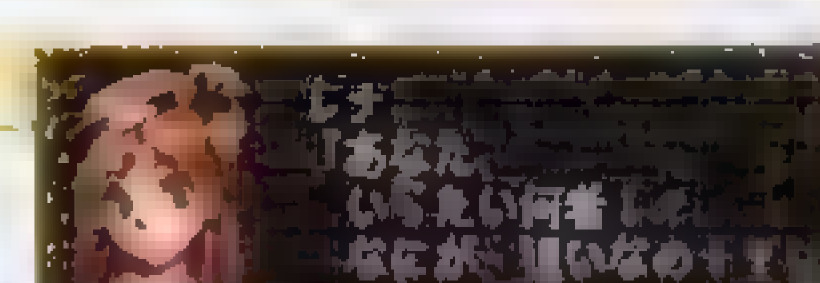


◀Ⓑクロノポリスの地下で、タークセレンュと対峙したキャラクターが発するセリフを、例として取り上げてみよう

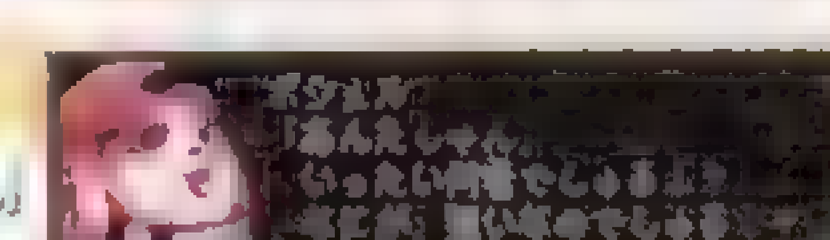
ギャダランの二人称「お前」　ギャダランの語尾1「だ」

原文
［　　］いったい何者［　　］!?
なにが、狙いなの［　　］!?

ギャダランの語尾1「だ」



二人称「あなた」
語尾1　なし



二人称「あんたしゃん」
語尾1「てしゅる」



二人称「あなた」
語尾1「です」

セリフ自動生成用

単語データLIST

セリフ自動生成用の単語は、セルジュとヤマネコをのぞく全43人に用意されている。なお、単語のタイプは下記以外にも多数存在するのだ。

キャラクター＼タイプ	呼びかた	一人称(複数)	二人称(複数)	三人称(複数)	呼びかけ	語尾1	語尾2	否定	逆接	問いかけ
キッド	セルジュ	オレ(たち)	おまえ(ら)	あいつ(ら)	なぁ	(ん)だ	ぜ/な	ねぇ	けどな	か
ツクヨミ	ヤマネコ様	あたい(ら)	おまえ(ら)	ヤツ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ/な	ない	けどね	——
レナ	セルジュ	私(たち)	あなた(たち)	あの人(たち)	ねぇ	(の)	よ/ね	ない	けど	——
ポシュル	セルしゃん	ポシュル(たち)	あんたしゃん(達)	あの人(達)	ねぇ	(ん)でしゅる	よ/ね	ない	けど	か
ラッキーダン	セル殿	わらし(たち)	わーた(たち)	わいつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	わら	ない	ど	け
アルフ	セルジュ	俺(たち)	おまえ(たち)	ヤツ(ら)	おい	(ん)だ	ぞ/な	ない	が	か
スラッシュ	セル君	ボク(たち)	おまえ(たち)	あいつ(ら)	ねぇ	(の)だ	よ/ね	ない	けど	かい
ピエール	セル殿	わたくし(たち)	あなた(方)	彼(ら)	ねぇ	(の)です	よ/ね	ない	が	か
コルチャ	セルジュ	オイラ(たち)	あんた(たち)	やつ(ら)	なぁ	(ん)だ	ぞ/な	ない	がな	か
ママチャ	セーちゃん	あたし(ら)	アンタ(たち)	やつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ/ねぇ	ない	けどね	かい
ラズリー	セーさま	ボク(ら)	あなた(たち)	あの人(たち)	ねぇ	(ン)だ	ヨ/もンね	ない	けどナ	——
グレン	セルジュ	おれ(たち)	おまえ(ら)	やつ(ら)	なぁ	(ん)だ	ぜ/な	ない	けどな	か
メル	セル兄ちゃん	メル(たち)	あんた(たち)	やつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ/ね	ない	けど	——
ドク	セルジュ君	私(たち)	あんた(達)	あいつ(ら)	なあ	(ん)だ	ぞ/な	ない	けど	か
ジルベルト	セルジュ	俺(たち)	君(ら)	彼(ら)	おい	(ん)だ	ぞ/な	ない	が	か
スカール	セルジュ	ぼく(たち)	君(たち)	あいつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	ぞ/ね	ない	けど	かい
ルチアナ	セル君	わたくし(たち)	あなた(方)	あの方(たち)	ねぇ	(の)です	よ/ね	ない	が	か
改良種フィオ	セルジュ	アタシ(たち)	アナタ(たち)	あの人(たち)	ねぇ	(ん)です	ヨ/ネ	ナイ	ガ	——
ツマル	セルジュ	ツマル(たち)	あなた(たち)	あの人(たち)	ねぇ	(の)です	ゾ/ネ	ナイ	が	かい
スプリガン	セルジュ	あたし(ら)	おまえ(ら)	あいつ(ら)	ちょいと	(ん)だ	ぞ/よ	ない	がね	かい
ラディウス	セルジュ	わし(達)	貴公(ら)	あやつ(ら)	のぉ	(の)じゃ	ぞ/な	ない	がな	かな
ザッパ	セル君	ワシ(ら)	おまえ(ら)	やつ(ら)	おい	(の)だ	ぞ/な	ない	が	か
バンクリフ	セルジュ	ボク(たち)	オタク(ら)	そいつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	ぞ/ヨ	ない	けどね	かい
イシト	セルジュ	私(達)	君(達)	彼(ら)	なあ	(ん)だ	ぞ/な	ない	が	か
キノコ	セーさん	わて(ら)	そち(ら)	その者(ども)	さてよ	(の)だす	ぞヨ/ね	ない	が	か
龍の子	セルジュ	龍の子(たち)	アナタ(たち)	カレ(ら)	ねぇ	——	ヨ/ネ	ナイ	ケド	カ
星の子	セル殿	星の子(たち)	オマエ(たち)	彼(ら)	ねぇ	(ン)ダ	ゾ/ナ	ナイ	ガ	カ
スネフ	セルジュ君	わが輩(ら)	お前さん(達)	やっこさん(達)	なぁ	(ん)じゃ	ゾ/な	ない	がな	かね
ジャネス	セル君	あたし(たち)	あなた(たち)	あの方(たち)	ねぇ	(の)	よ/ね	ない	が	——
イレーネス	セルジュ	私(たち)	あなた(たち)	あの方(たち)	ねぇ	(の)です	よ/ね	ない	が	か
オーチャ	セル君	ワシ(ら)	君(ら)	やつ(ら)	なあ	(ん)じゃ	ぞ/な	ない	が	か
ギャダラン	セルジュ	俺(たち)	お前(たち)	ヤツ(ら)	おい	(の)だ	ぞ/な	ない	が	か
ファルガ	セー公	俺(達)	おまえ(ら)	やつ(ら)	おい	(ん)だ	ぜ/な	ない	がなあ	か
蛇骨大佐	セルジュ君	わし(ら)	お前(たち)	きゃつ(ら)	おい	(の)だ	な	ない	がな	か
リデル	セルジュさん	私(たち)	あなた(方)	あの方(たち)	ねぇ	(の)です	よ/ね	ない	が	か
カーシュ	小僧	俺(たち)	てめえ(ら)	やつ(ら)	なぁ	(ん)た	ぜ/な	ねえ	がよ	か
ゾア	セルジュ	オレ(たち)	オマエ(ら)	やつ(ら)	おい	(ん)だ	な	ない	が	か
マルチェラ	セル兄ちゃん	あたし(たち)	おまえ(たち)	あいつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ/ね	ない	けどな	——
ミキ	セルちゃん	アタイ(ら)	アンタ(ら)	やつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ	ない	けど	——
リーア	セーちゃん	リーア(たち)	オマエ(ら)	やつ(ら)	ねぇ	——	ヨ/ナ	ない	けどな	カ
スティーナ	セルジュ	わたくし(達)	あなた(方)	彼(ら)	ねぇ	(の)です	よ	ない	が	か
オルハ	セルジュ	私(達)	あなた(達)	あいつ(ら)	ねぇ	(ん)だ	よ/ね	ない	けど	か
カブ夫	セル殿	ボク(ら)	チミ(たち)	ヤツ(ら)	ねぇ	(の)だも	だも	ない	し	け

※「呼びかた」は、セルジュの名前を変えていた場合、その名前の頭1～2文字が使用される。ただし、ツクヨミは固定。
※「語尾1」は、セリフによってカッコ内の文字が付加。「語尾2」がふたつある場合は、セリフに応じて使いわけられる。

※ポシュル、ピエール、ルチアナ、イレーネス、リデル、スティーナには「丁寧」というタイプがあり、ポシュルは「でしゅ」、そのほかは「です」が代入される。

実践編　好きなキャラクターのセリフを自分で作ってみる

セリフ自動生成の仕組みがわかったら、いよいよ実際にセリフを作ってみよう。手順としては、はじめにふつうの文章で原文を作っておき、それを共通部分と代入部分に分割してから、各キャラクターの自動生成用の単語を代入部分に入れる……という流れで行なうといい。そんな手順を踏んで、キャラクターたちのセリフを作ってみたのが、下にある3つの例だ。これを参考にして、日常会話などを実際に作ってみてほしい。

[illegible]



●呼びかけ……「ねぇ」　●二人称……「わーた」
●否定……「ない」　●問いかけ……「け」



●呼びかけ……「ねぇ」　●二人称……「オマエ」
●否定……「ナイ」　●問いかけ……「カ」



●呼びかけ……「なぁ」　●二人称……「お前さん」
●否定……「ない」　●問いかけ……「かね」

[illegible]



●一人称……「ポシュル」　●呼びかた……「セルしゃん」
●語尾1……「(ん)でしゅる」



●一人称……「わし」　●呼びかた……「セルジュ」
●語尾1……「(の)じゃ」

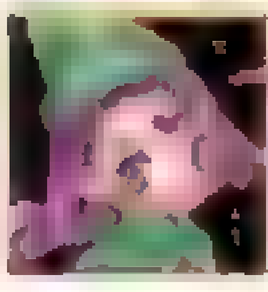


●一人称……「あたし」　●呼びかた……「セル兄ちゃん」
●語尾1……「(ん)だ」

[illegible]



●丁寧……なし　●語尾2……「な」
●否定……「ねぇ」　●問いかけ……「か」



●丁寧……なし　●語尾2……「もンね」
●否定……「ない」　●問いかけ……なし



●丁寧……「です」　●語尾2……「よ」
●否定……「ない」　●問いかけ……「か」

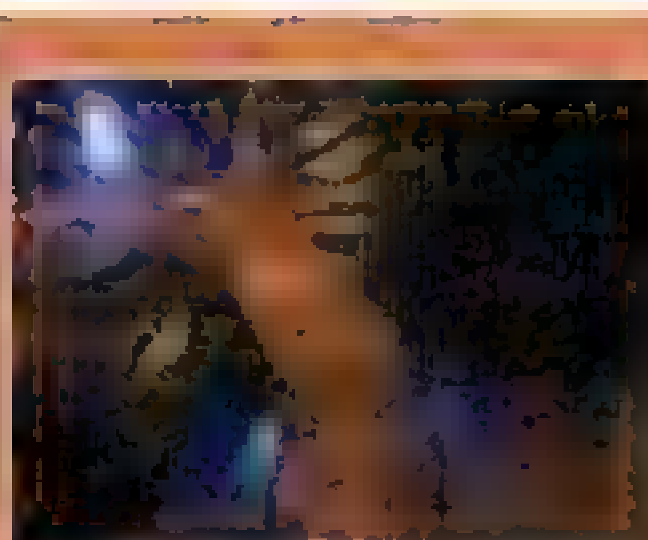
【赤の章】

BATTLE&ELEMENT



バトルの基礎Q&A

バトルの基礎として知っておきたい情報のなかでも、とくに重要なものをQ&A形式で紹介していく。「もっとくわしい情報を知りたい」と思ったら、P.84からはじまる解説ページを読んでほしい。

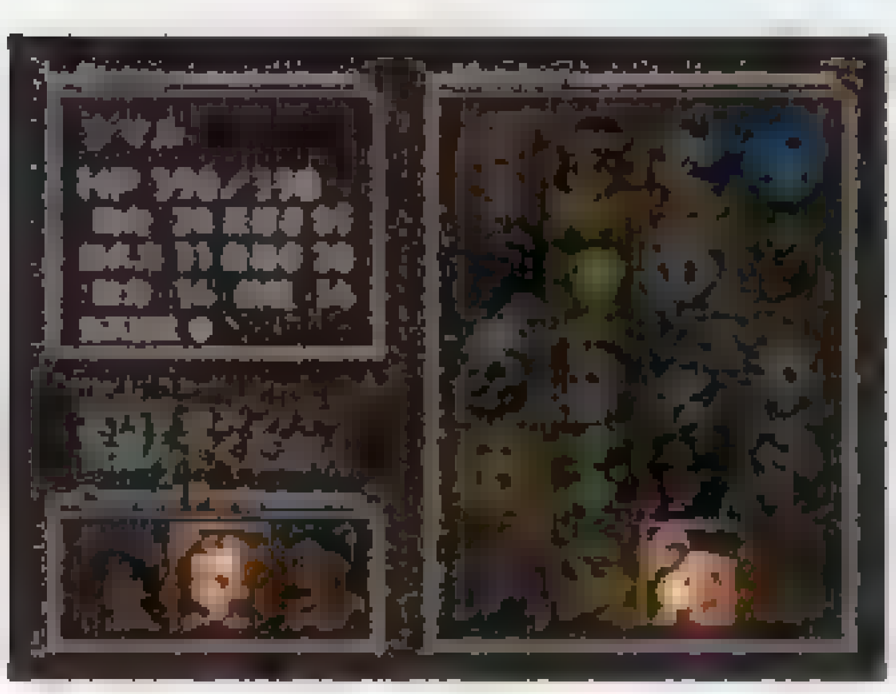


PART1 バトル前

[illegible]準備をしておかなければならない。まずは、パー[illegible]

Q パーティーに入れるキャラクターは、何を基準に選べばいい？

A 基本的には攻撃面を重視。能力値のなかで、腕力や魔力が高めの人物を選んでいこう。また、全体攻撃や盗み系の固有エレメントを持つキャラクターがいると、多くの局面で役に立つ。



◀この画面で能力値を見ながらパーティーを編成しよう。防御面は装備でフォローすればいい。

Q グリッドの数が少ないときにエレメントを配置する、ベストな方法は？

A 高めのレベルに攻撃系のエレメントを配置したあと、残りの場所に回復系をセット。補助系は、下写真のように配置していこう。全グリッドを埋める必要はないが、空欄が気になるなら「空欄穴埋め」を使うとラクに埋められる。



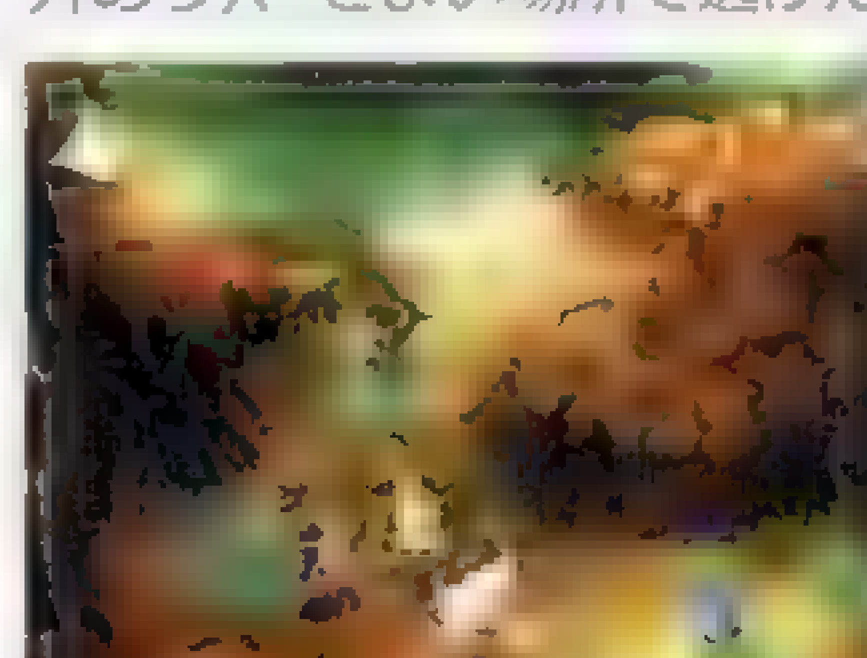
◀補助系のエレメントは、どのレベルに配置しても効力が変わらない。もっとも低いレベルに配置しておくといいだろう。

Q 装備する防具やアクセサリーは、どんなものを選べばいいのか？

A 防具は、回避率よりも、防御力と魔法防御力に重点を置くこと。アクセサリーは、与えるダメージが上がるものや、ステータス異常の発生を阻止するものなどを装備するのがオススメ。

Q バトルをしたくないのに、敵シンボルをよけきれない。上手によける方法は？

A 味方パーティーの先頭にいるキャラクターと敵シンボルの影に注目。ふたつの影がぶつからないように進んでみよう。また、決まったルート上を動く敵もいるので、はじめてきた場所では、敵シンボルの行動パターンを観察して、通り抜ける方法を考えるといい。それでも敵をよけるのが難しそうなら、わざと敵シンボルにふれ、バトルとなった直後に逃走しよう。すると敵の動きがしばらく止まり、そのあいだはふれてもバトルにならないのだ。しかも、敵に向かって足踏みしていれば、そのシンボルを通過できるので（例外あり）、せまい場所で逃げたいときに役立つ。



◀先頭のキャラクターと敵シンボルの影同士がふれなければ、まずバトルになることはない。



PART2 バトル中

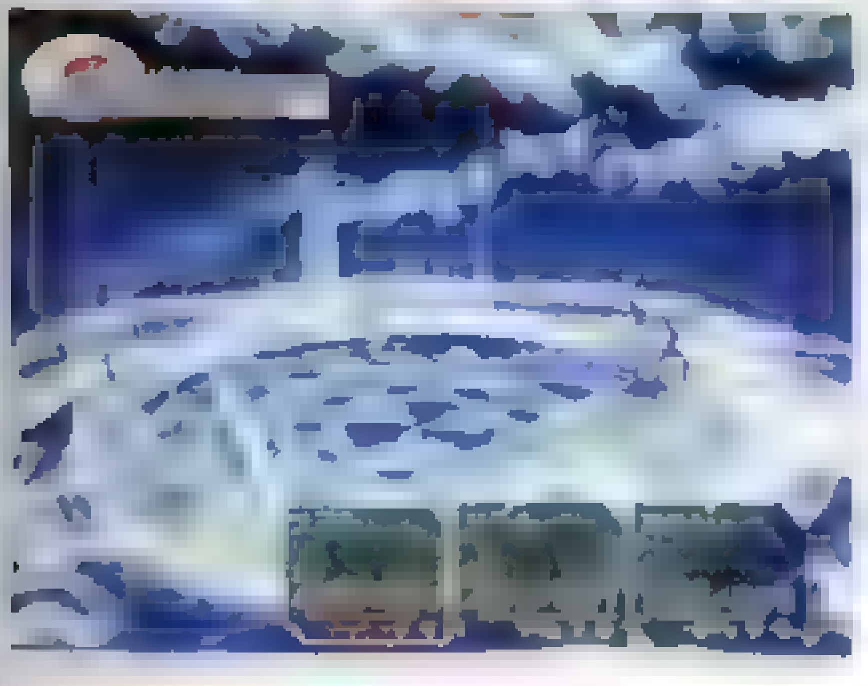
[illegible]

Q 直接攻撃の弱・中・強とエレメントは、どんな順番で使っていけばいい？

A スタミナが7.0の状態を例にとると、直接攻撃だけを使うなら「弱→弱→中→強」、直接攻撃のあとに、エレメントを使ったり防御をしたければ「弱→弱→中→中→エレメントまたは防御」という順で攻めるのが無難だ。



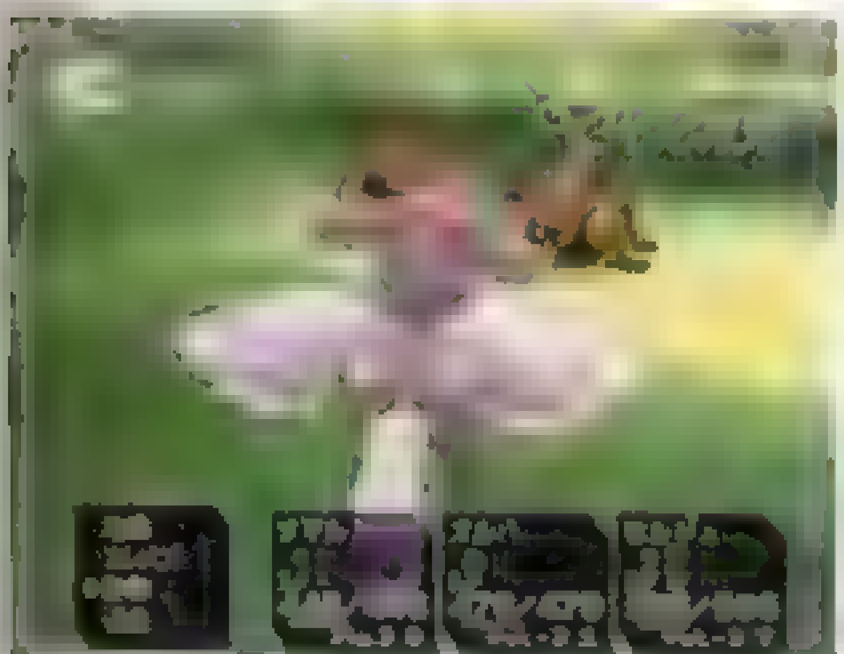
◀直接攻撃を「弱→弱→中」の順に行なえば、スタミナが1.0になり、あと1回だけ行動できる



◀最後に攻撃系のエレメントを使って大ダメージを与える。これをくり返していくのだ

Q 味方のスタミナが全体的に減っているときは、どんなふうに行動する？

A 防御をすると、全員のスタミナが少しずつ回復していく。そこで、攻撃せずに防御をくり返し、スタミナが4.0〜7.0まで回復したキャラクターから攻撃を再開するといい。スタミナが減っていると、強力な攻撃ができなかったり、エレメント使用後の行動できない時間が長くなってしまう。スタミナの残量には気をくばっておこう。



◀味方全員のスタミナがプラスになるまではエレメントを使わず、その場をしのぎたい

Q 味方が戦闘不能状態になったときは、どう対処すればいいのか？

A エレメントの「リバイブ」か「リターン」で回復させるのが基本。「リバイブ」は、低レベルのグリッドに配置していた場合、HPがあまり回復しないので注意しよう。また、バトルから逃走すれば、戦闘不能状態だったキャラクターのHPは1になる（勝利時も同様）。あとは消費エレメントを使うなどして、HPを回復させればいい。



◀「リバイブ」も「リターン」も、手に入る個数は少ない。使い切ってしまったら、逃走で対処だ

Q いろいろなものに設定されている属性。敵に攻撃するとき、どれを重視すればいい？

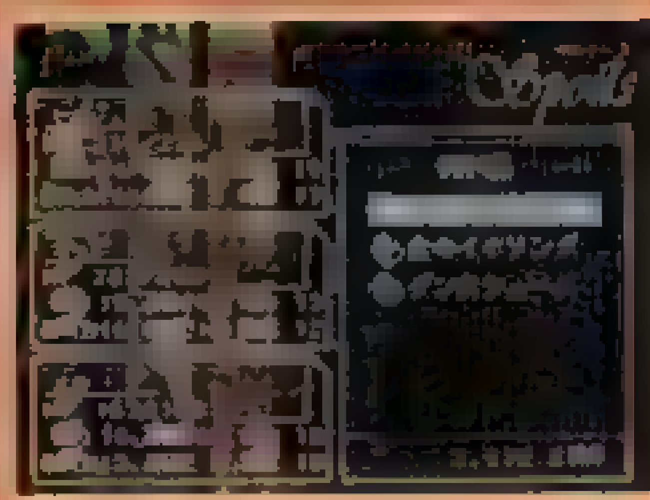
A まずは敵の先天属性に注目。敵とは属性が反対の攻撃（敵の先天属性が青なら赤属性のもの）を行なえば、与えるダメージ量が増えるのだ。また、攻撃の属性がフィールドエフェクトにある場合も通常より威力が上がる。



◀直接攻撃の威力を上げるなら、フィールドエフェクトにその属性を多く含めておくのが効果的

▶エレメント攻撃は属性の使いわけがやりやすい。相手の先天属性に応じて使うものを変えよう





PART 3
バトル後

[illegible]

Q バトル終了時に味方のHPが少なかったときは、どうやって回復させるのがベスト？

A メニュー画面でHP回復用の消費エレメントを使うか、宿屋などで休息すればいい。ただし、バトルを終えたときにパワーレベルが残っていると、HP回復用の通常エレメントを自動使用できる。これを利用するのが、もっとも効率的だ。



◀消費エレメントは、パワーレベルが残っていなくても、自動使用することができる

Q バトル終了時に、HP回復用エレメントの自動使用ができなかった。なぜ？

A 下記の状況だと、バトルが終わったときにHP回復用エレメント（消費エレメントをのぞく）の自動使用ができない。モンスターは、HPが残り25%以下まで減るとポーズが変わるので、このときにパワーレベルが足りていないようなら、直接攻撃を使ってパワーレベルを上げておこう。



◀敵の待機ポーズが変わったら、パワーレベルをできるかぎり上げておくと安心だ

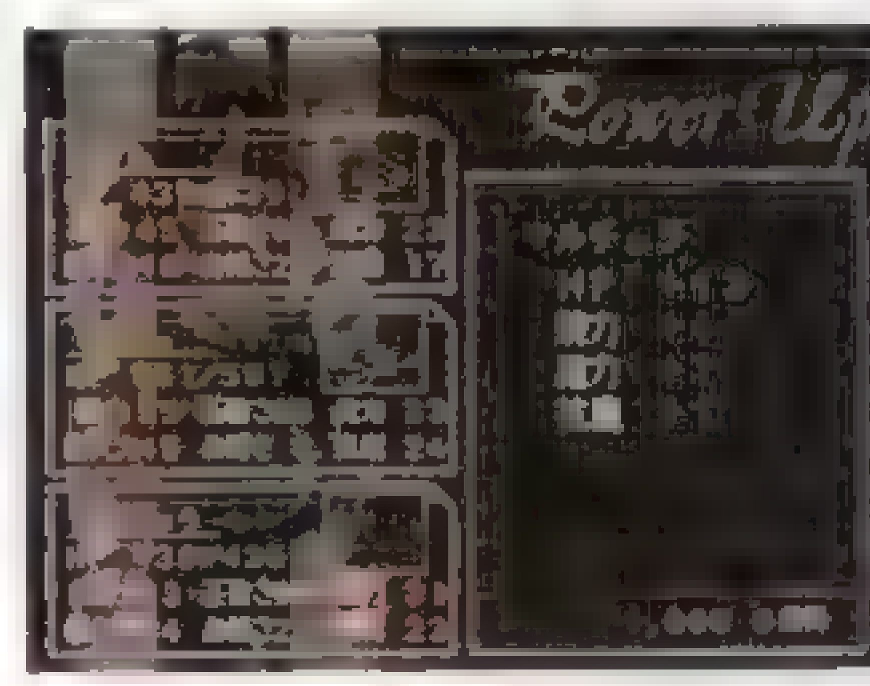
■バトル終了時にHP回復用エレメント（消費エレメントをのぞく）の自動使用ができない状況

- ●HP回復用エレメント※をまったく配置していなかった
- ●HP回復用エレメントをすべて使っていた
- ●HP回復用エレメントが使えるぶんまでパワーレベルを上げていなかった

※…固有エレメントと「ホーリーライト」は、配置していても自動使用されない

Q HP、腕力、魔力といったキャラクターの能力値を成長させるには、どうしたらいい？

A 自分よりも強めの敵と戦って勝てば、少しずつ成長していく。ただし、バトル終了時に戦闘不能状態だったり、バトルに参加していなかったキャラクターは、成長しないので気をつけたい（レベルスター獲得時は、パーティーにいない仲間も成長する）。また、入手しているレベルスターの個数により、能力値の上限が決まっているため、それ以上に成長することはないのだ。



◀レベルスターを持つ敵に勝ったときは、ほかのバトルよりも大幅に能力値が上がりやすい

Q レベルスターを得たときに変化するのは、能力値の上限だけなのか？

A エレメントのグリッド数が増えたり、新しい固有エレメントを修得する可能性がある。高いレベルのグリッドが増えても、それに気づかなければ宝の持ちぐされなので、レベルスター獲得時はエレメント画面のチェックを忘れずに。また、パーティーに入れるキャラクターを固有エレメントの性能によって決めているのなら、（手間はかかるが）レベルスターを得るたびに全キャラクターの固有エレメントを確認しておこう。

Q バトル終了時に、[illegible]などの[illegible]しか表示されないことがあるのはなぜ？

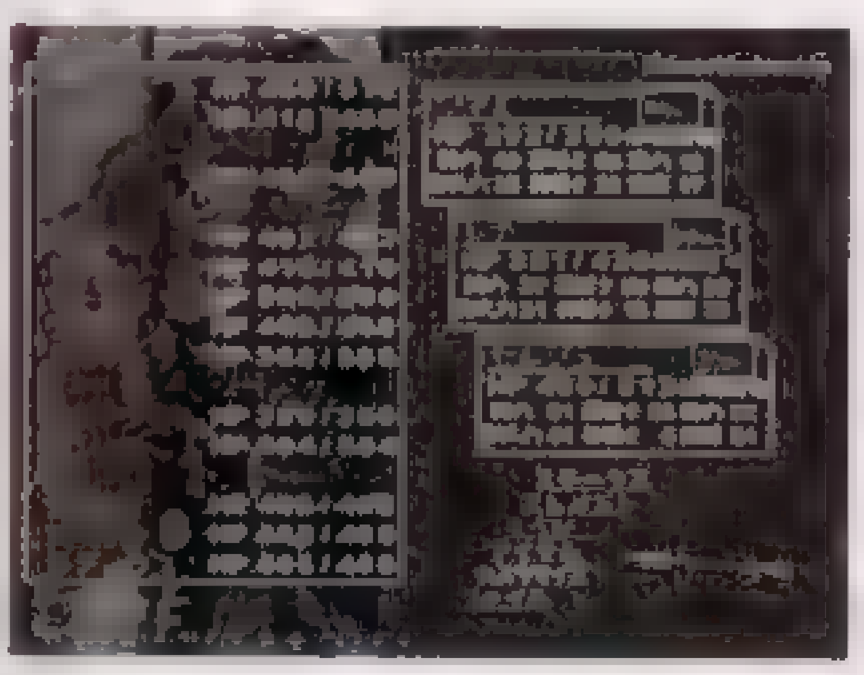
A 画面を切りかえるときに◎ボタンを押しっぱなしにしてしまうと、そういう現象が起こる。能力値がどれだけ上がったか、どんな戦利品を得たかを知ることは大切なので、画面を切りかえるときは◎ボタンを一瞬だけ押すようにして、必要な情報を見落とさないようにすること。

バトルの豆知識

ここまでのページを読んだことで、戦いかたの基礎はマスターできたと思っていい。さらに、下で紹介する4つの豆知識を頭に入れておけば、これまで以上に効率のいいプレイができるだろう。

●全キャラクター表示を活用せよ

パーティーにいないキャラクターに対してエレメントを配置したり、装備を変更するときに便利な方法がある。メニュー画面でキャラクターを選ぶときに方向キーを⬅に入れると、仲間になっているキャラクターのリストが表示されるのだ。このリストでカーソルを合わせて◎ボタンを押せば、そのキャラクターの装備やエレメントを変更できる。



◀リストでは●ボタンを押すと、そのキャラクターのアクセサリーやエレメントが全部はずせる

●盗みを利用して戦力アップをはかる

キッド、メル、ファルガには、"敵から品物を盗む"という固有エレメントがある。盗める品は、バトル終了時の戦利品とは異なる場合が多く、通常では手に入らない貴重な品が得られることも少なくない。しかも、敵からアイテムやエレメントを盗んでも、戦利品は通常どおり手に入る。盗む動作そのものに攻撃能力はないが、利用価値は絶大だ。



◀強い敵から盗める品は実用的なものが多く、戦力アップにつながる

●防御でピンチを切り抜けろ

防御中のキャラクターは、つぎに行動順番がまわってくるまで、直接攻撃(エレメント以外の攻撃)で受けるダメージを半減できる。やみくもに攻めるよりも、適度に防御をはさんだほうが安全と言えるのだ。そのほか、防御と順番変更(方向キーを⬅に入力する)をくり返して、味方のスタミナを少しずつ回復させる、といった使い道もある。



◀直接攻撃を何度も使う敵とのバトルでは、こまめに防御することが大事だ

●戦う回数が少なくても大丈夫

とにかくシナリオを進めたければ、敵シンボルをひたすら避けていけばいい。そのままだとキャラクターが成長しないように思えるが、レベルスター獲得時には、能力値がその時点での上限近くまで上がるので問題はない。ただし、バトルの回数が減ると、戦利品やゴールドを得る機会も少なくなる。鍛造の回数を減らすなどして、節約を心がけること。



◀極端な話、レベルスターを持っている敵と戦うだけでもゲームのクリアは可能



ツマルと学ぶ

バトルシステム解説

ここからは、バトルの仕組みを要素ごとに分解しながら解説していく。とりあえず重要な情報だけをチェックしておきたいという人は、要点のみをまとめたコラム「ツマルところなんですの？」を読んでいこう。

能力値の役割

【能力値（のうりょくち）】
キャラクターの戦闘能力を決める数値。腕力、抗魔、攻撃力などの種類がある。

個人の能力値と装備で戦闘能力が決まる

●装備の補正を受けた能力値が重要

キャラクターの戦闘能力は、キャラクター自身と装備の能力値の高さで決まる（HP回復量にかぎり個人の能力値のみが影響）。両者の合計が同じでも、どちらが高いかにより戦闘能力が変わることもあるのだ。

●攻撃のタイプごとに必要な能力値が異なる

直接攻撃やエレメント攻撃には「物理攻撃か魔法攻撃か」という分類があり（→P.88）、それによって、どの能力値がダメージ量に影響するのかが決まる。

●目には見えないST異常持続時間

ST異常持続時間（右記参照）は、個人差があり、装備によっても変化するが、実際の数値は表示されない。

■能力値の種類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	ダメージに耐えられる度合い
[illegible]	物理攻撃で与えるダメージ量
[illegible]	直接攻撃が当たる確率
[illegible]	エレメントによるHP回復量※2
[illegible]	魔法攻撃で与えるダメージ量
[illegible]	物理攻撃で受けるダメージ量
[illegible]	直接攻撃をかわす確率
[illegible]	魔法攻撃で受けるダメージ量
[illegible]	時間が経過で回復するスタミナの量
[illegible]	ステータス異常などの持続時間

※1……カッコ内は装備による補正を加えたときの能力値の名前
※2……魔力のみ影響する

能力値はどのように成長していくのか？

●敵を倒せば能力値が上がる

それなりに強い敵とバトルをして勝利すれば、高い確率で何らかの能力値が成長する。ただし、成長できるのはバトルに参加したキャラクターのみだ。

●こんなキャラクターは成長できない

能力値がすでに上限（→P.86）まで達していたり、バトル終了時に戦闘不能状態だったキャラクターは、倒した敵がどんなに強くても、能力値は上がらない。

ツマルところなんですの？

能力値を上げるには、どうすればいいんですの？

何度もバトルをしてればいいと思うゾ

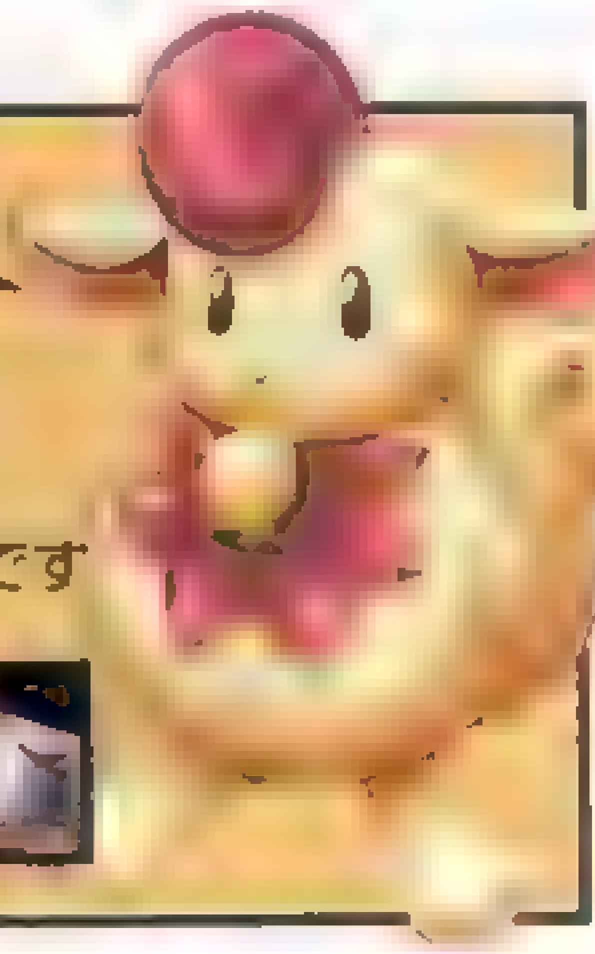


戦ってれば、経験値が増えて、強くなるんじゃナイのか？ 強くなくても、たくさん倒せば、いつか成長すると思うゾ。

強い敵と数回戦えばいいのです

経験値なんてないです。自分よりも強めの敵を倒してれば、能力値がちょっとずつ成長していくのです





豆知識

「能力値が1ちがう」とき、どれだけの差があるのか?

キャラクターが成長したり、アクセサリーを装備したときに上がる能力値は1～3程度。これで本当にキャラクターが強くなるのか疑問に思う人もいるだろう。そこで、攻撃、防御、スタミナといった3つのテーマで、能力値が1上がると、どれだけの影響が出るのかを実験してみた。

攻撃　わずかなようで決定的な差が出る

直接攻撃の場合、アクセサリーで攻撃力を1上げると、敵に与えるダメージが5～10%ほど増す(腕力が1上がったときは3%前後)。何度も行なう攻撃だけに、その差は大きい。一方、魔法攻撃の場合、アクセサリーで魔法攻撃力を1上げたときに増すダメージは3%程度。しかし、魔法攻撃は総じて基本となるダメージが大きいため、数%のちがいでも明確な差になるのだ。

攻撃力30の場合



▲ペーパーハートールに強攻撃を当てた場合、与えるダメージ量は40強

攻撃力31の場合



▲攻撃力が1上がると50弱まで増加。確実にダメージが増えている

防御　より数値を上げることが大事

防御力も魔法防御力も、1上げれば受けるダメージを4～8%ほど減らせる。能力値がより高くなる防具を入手・装備して、受ける被害を抑えよう。なお、直接攻撃は防御することでダメージを半減できるのに対して、エレメント攻撃には防御が通用しない。威力の大きい攻撃を使う敵がいたら、事前(または逃走後)に魔法防御力を上げ、バトル中は[illegible]をからめて戦うといいだろう。

魔法防御力20の場合



▲カメイカが使ってくるヒートで、これだけのダメージを受けてしまう。

魔法防御力21の場合

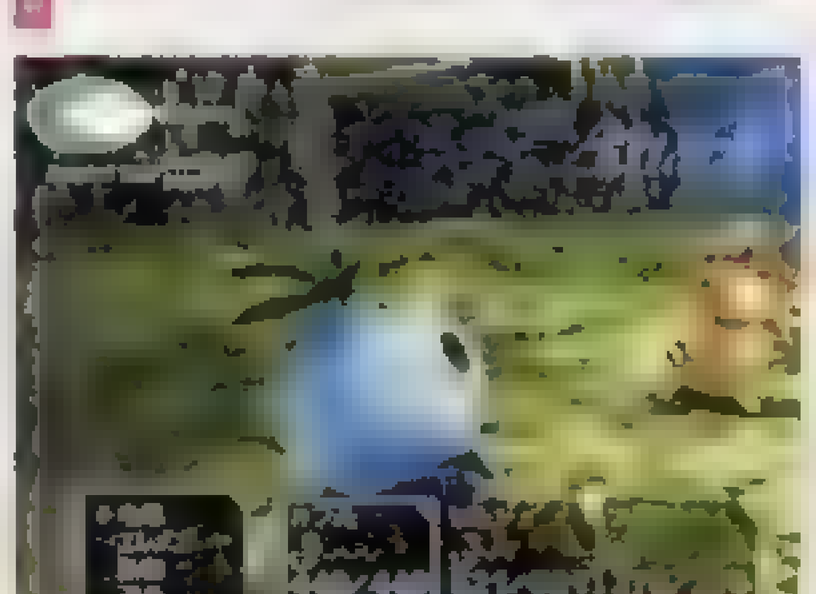


▲魔法防御力を1上げておくと、ダメージを数パーセント減らせるのだ。

スタミナ　長期戦では1のちがいが明暗をわけることも

スタミナ回復力が高いと、スタミナが全回復するまでの時間が短くなる。たとえば、3人の味方をそれぞれ「スタミナが1.0になるまで直接攻撃をしてからエレメントを使う」という手順で戦わせる場合は、全員のスタミナ回復力を10以上にしておこう。そうすれば、行動順番がまわってくるときにはスタミナが7.0まで回復しており、攻撃のコンビネーションを乱さずにすむ。

スタミナ回復力9の場合



▲スタミナを使い切るように攻撃していると、回復が追いつかない

スタミナ回復力10の場合



▲回復力が10なら、スタミナが7.0にもどるのと同時、順番がまわってくる

レベルスターによる成長

【レベルスター】
キャラクターが成長できる上限と召喚エレメントが使える回数を決めるもの。

レベルスターを得る方法とキャラクターの成長

●レベルスターは特定の敵から手に入る

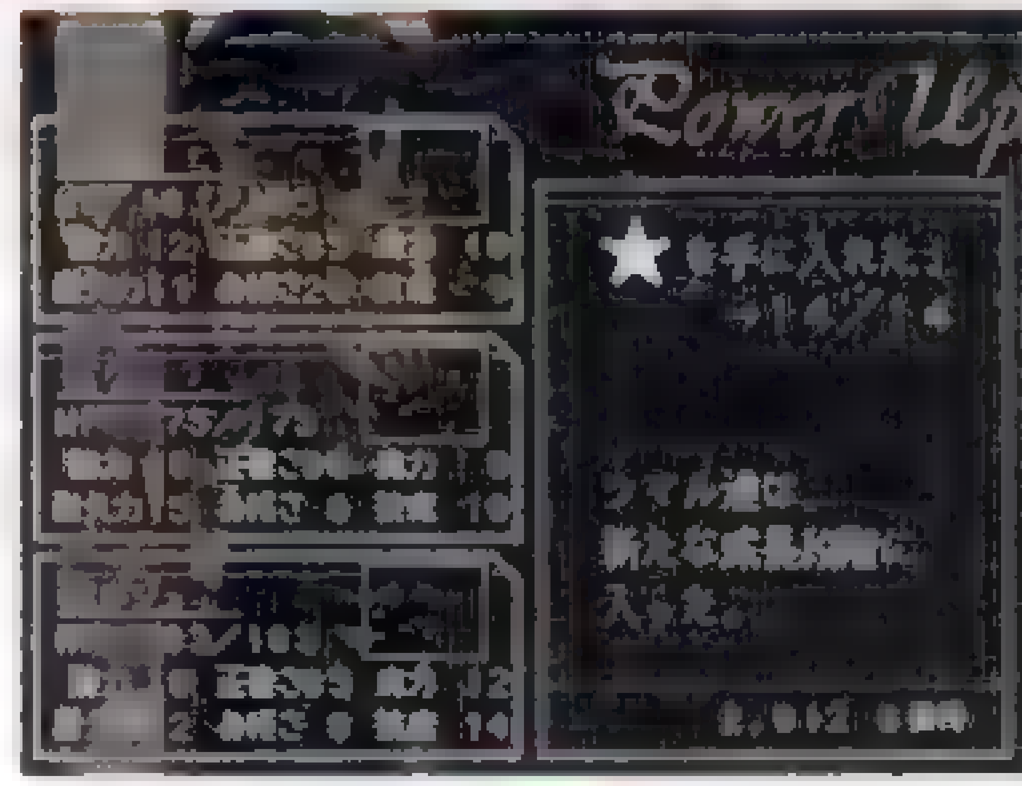
特定の敵を倒すと、能力値が成長できる範囲を決める“レベルスター”が手に入る。右ページのように、レベルスターを持っている敵は決まっているのだ。

●★0から★99まで直線的に成長していく

各キャラクターには、能力値の最小値（★0での初期値）と最大値（★99での上限）が設定されている。レベルスターを得ると、能力値の成長できる上限が最大値へ向けて直線的に伸びていくのだ。ただし、同じ個数のレベルスターを得ていても、ランダムの要素があるため、成長の上限が一致しないケースが多い。なお、新たに仲間となったキャラクターの能力値は、その時点でのレベルスターの獲得数に応じた値となる。

●バトルに参加していなくても強くなれる

レベルスターを得ると、能力値が飛躍的に成長するが、このときにかぎり、バトルに参加していないキャラクターも成長するようになっている。



◀イベントの節目となるバトルでは勝利時にレベルスターを獲得できる場合が多い



◀レベルスター獲得時は、上限まで成長していなかった能力値が一気に上昇する

レベルスターの使い道

●レベルスターがあれば召喚エレメントが使える

獲得したレベルスターの個数は、そのまま召喚エレメント（→P.100）が使用できる回数でもある。なお、召喚エレメントを使ったからといって、キャラクターの能力値やその上限が下がるということはない。

●残り使用回数は休めばもとにもどる

召喚エレメントの残り使用回数は、宿屋に泊まるなどの“休息”によって全回復する。召喚エレメントを多用するなら、残り使用回数をこまめに確認しておき、回数がつきる前に休息をとろう。



◀メニューおよびステータス画面の左下には、レベルスターの獲得数（右側）と、召喚エレメントの残り使用回数（左側）が表示される。

ツマルところなんですの？

レベルスターを取るには、どうすればいいの？



敵を何度か倒せばいいと思うネ



たしか、強い敵が持ってたシ。ケド、同じ敵なのに取れるときと取れないときがあるから、運しだいなんじゃナイかい？

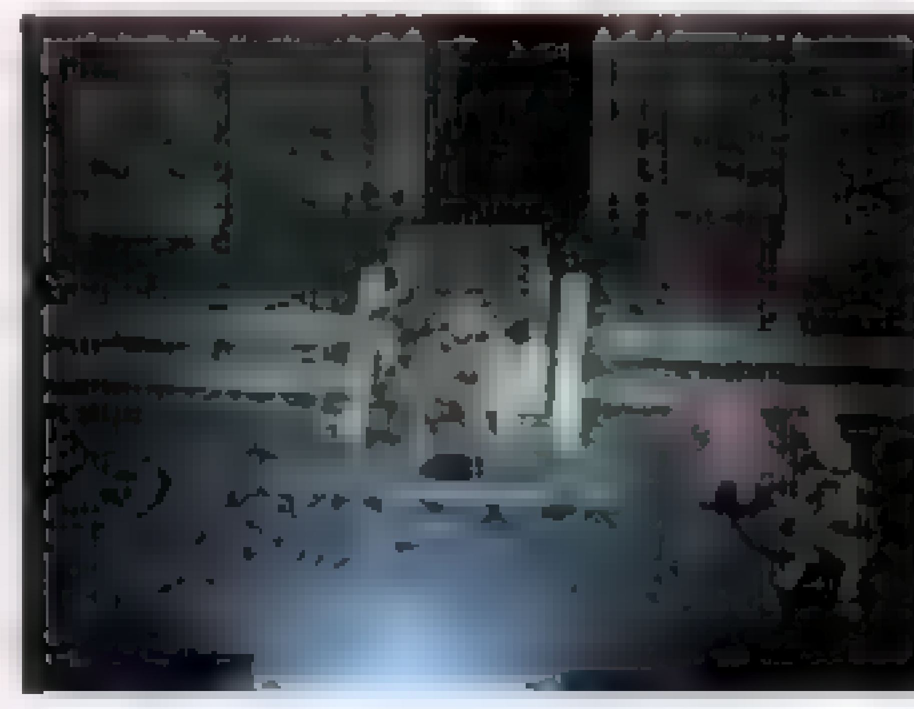
特定の敵と戦うのです

“強い敵”しか当たってないです。シナリオの進めかたで少し変わるけど、レベルスターを持つ敵は決まってるのです



豆知識 エンディングまでにレベルスターはいくつ手に入る？

下の表は、レベルスターの獲得タイミングをまとめたものだ。これを見ればわかるように、シナリオの分岐によって、レベルスターを持つ敵とバトルできなかったときは、別のバトルで不足分のレベルスターが得られるようになっている。結果として、黒龍とのバトルを回避しないかぎり(→P.278)、エンディングまでには、かならず48個のレベルスターが得られるのだ。なお、2周目以降も継続してプレイしていけば(→P.436)、レベルスターは最大で99個まで獲得できる。



◀H水龍の島でレベルスターを得ていないと、A古龍の砦にアカシア龍騎兵が出現する

■レベルスターを所持している可能性があるモンスター

1	オトナ大トカゲ	H オパーサの浜
2	カーシュ	A 風鳴きの岬
3	[illegible]	A [illegible]
4	アカシア兵	A 蛇骨館・庭
	アカシアチーフ	A 蛇骨館
	[illegible]	A 影切りの森
5	[illegible]	A 蛇骨館・庭
	[illegible]	A 蛇骨館
	[illegible]	A 影切りの森
6	[illegible]	A 蛇骨館
7	[illegible]	A 蛇骨館
8	[illegible]	A 蛇骨館
9	[illegible]	H ヒドラの沼
	[illegible]	A 天下無敵号
10	[illegible]	H ヒドラの沼
	[illegible]	A 天下無敵号
11	[illegible]	A 天下無敵号
12 —	[illegible]	H 水龍の島
13 —	[illegible]	H 水龍の島
— 12	[illegible]	A 死火山
14 13	[illegible]	A 死火山
15 14	[illegible]	A 死火山
— 15	アカシア龍騎兵	A 古龍の砦
16〜17	[illegible]	A 古龍の砦
	巨大ネ[illegible]	A 古龍の砦
18	[illegible]	A 古龍の砦
19	[illegible]	A 古龍の砦
20	蛇骨大佐	A 古龍の砦
21	ヤマネコ	A 古龍の砦
22	ラディウス	H アルニ村
23	[illegible]	H セルベス
24	ガライ	H 亡者の島
25	[illegible]	H 死海
26	ミゲル	H 滅びの塔
27	[illegible]	A 蛇骨館
28	地獄の料理長	A 蛇骨館
29	[illegible]	A 蛇骨館
30〜35	水龍	H 水龍の島
	[illegible]	H 世界のへそ
	緑龍	H 世界のへそ
	土龍	H 土龍の島
	火龍	A 死火山
	黒龍	A マブーレ
36	天龍	A 天龍の島
37	ダークセルジュ	H 古龍の砦
38	[illegible]	A 神の庭
39	ベリル	A クロノポリス
40	フェイト	A クロノポリス
41	[illegible]	A [illegible]
42	トルクレイ	A 星の塔
43	トルマグマ	A 星の塔
44	トルウィンド	A 星の塔
45〜46	トルホーリー	A 星の塔
	トルヘビィ	A 星の塔
47	トルアイス	A 星の塔
48	[illegible]	A 星の塔

※「レベルスターの数」は、1周目で何個目、入手できるレベルスターなのかを表す。「—」で範囲が示されている場合は順不同
☆★12〜15は、シナリオの分岐によって所持モンスターや獲得順番が変わる

攻　撃　の　性　質

【攻撃（こうげき）】
直接攻撃やエレメントで敵にダメージを与えたり、敵の戦闘能力を下げること。

攻撃ごとに特性の種類が異なる

特性とは、どのようなものか？

各攻撃には、与えるダメージを決める攻撃力のほかにも、特定の条件で威力が変わったり、HPが減る以外の効果を相手に与えたりする能力が設定されている。これらが“特性”と呼ばれるものだ（右記参照）。

追加効果はいつも起こるとはかぎらない

追加効果のひとつであるステータス異常は、エレメントごとに発生確率が決まっている。さらに、相手の能力や装備によっては無効化されることも。



◀敵の行動を封じたり、敵から受けるダメージを減らす特性を持つエレメントは、攻撃の威力が小さくても役に立つ

■攻撃が持つ特性の種類

タイプ	物理攻撃と魔法攻撃があり、ダメージ計算に影響する。[illegible]によって分類できる（→P.84）。前者は打撃や武器で、後者は[illegible]ことも多い。
属性	色により分類された特性で、攻撃のほかキャラクターやフィールドなどにも設定されている。敵の属性と対立する属性の攻撃だとダメージが増す、などの性質を持つ（→P.90）。
追加効果	エレメントなどが持つ特性。ステータス異常や能力変化を発生させて、戦闘で有利な効果を与える。なかには、攻撃力がなく、追加効果のみを与えるエレメントも存在する。
特効	[illegible]した敵に直接攻撃を当てると、[illegible]ダメージが[illegible]倍に増す。[illegible]設定されている武器を装備することで効果が得られる。

対象が特殊なものについて

敵・味方の切りかえは一部のみ可能

直接攻撃やエレメントは、誰に対して使えるか（対象は誰か）が種類ごとに決められている。そのなかで、敵にも味方にも使用できるのは、対象が敵味方単体のエレメントのみ。直接攻撃は敵にしか行なえないのだ。

「対象がフィールド」は無効化できない

エレメントのなかには「対象がフィールド（場所）」というものもある。味方や敵を対象にするエレメントとちがい、「Mイレイザー」を使ったり戦闘不能状態になっても効果を打ち消せないのが特徴だ。



◀「マナ[illegible]ア—ス」という名前のエレメントは、フィールドに対して影響を与える

ツマルところなんですの？

特性がどんな種類かって、そんなに大事なんですの？

攻撃力さえ高ければよくナイかい？



ダメージさえ与えれば問題ないんだから、威力がありそうなものを使っていれば問題ないと思うゾ。で、特性ってナニ？

ダメージが変わったりして重要なのです

特性とはタイプや属性などのことです。とくに属性はダメージの値に大きく影響するので、無視してはダメなのです。





ステータス異常の種類

【ステータス】
キャラクターの状態。これに異常が生じると少なからず戦闘能力が落ちる。

ステータス異常がバトルに与える影響

●どの種類でもデメリットしか発生しない
ステータス異常は、下表のようにさまざまな種類があるが、いずれも発生した側にとって不利になるものばかり。また、回復させる方法もそれぞれ異なる。

●戦闘不能状態によるステータスの初期化
ほとんどのステータス異常は共存可能なため、複数種類が同時に発生することもある。しかし、戦闘不能状態になったときだけは例外。事前にそのキャラクターに発生していた、ほかのステータス異常（や能力値変化）は、すべて消えてしまうのだ。

●特定のステータス異常でゲームオーバーに
味方パーティーの全員が、凍結状態か戦闘不能状態のいずれかになるとゲームオーバー。ただし、そのままシナリオが続行する場合もある（→P.452）。

●自然回復の早さはST異常持続時間で決まる
ステータス異常と能力値変化は、発生したキャラクターのST異常持続時間を3倍にした時間（→P.92）までの効果がつづく（凍結と睡眠状態だけは数値どおりの時間）。ST異常持続時間を下げると、攻撃力アップなどの効果も早く切れてしまうので要注意。

■ステータス異常の種類

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		
					[illegible]	[illegible]	[illegible]
青	風邪	バトル中	スタミナ回復量が25%減る	ティア	×	×	×
		移動中	移動時に左右にふらつくようになる				
	凍結	バトル中	行動不能となる				×
[illegible]	やけど	バトル中	防御力が25%ダウンする	オーラ	×	×	×
		移動中	[illegible]				
	混乱	バトル中	操作不能となり、勝手に行動する				
[illegible]	毒	バトル中	味方が行動するたびにHPが減る	デトキシン	×	×	×
		移動中	時間の経過でHPが減る				
	臆病	バトル中	[illegible]				×
黄	ねんざ	バトル中	攻撃力が25%ダウンする	ディスパース	×	×	×
		移動中	歩きでしか移動できなくなる				
	めまい	バトル中	回避率が25%ダウンする				×
白	過労	バトル中	[illegible]	クリア			×
	睡眠	バトル中	操作不能となり、[illegible]が25%ダウンする				
黒	暗闇	バトル中	命中率が25%ダウンする	ヴォイド			×
	呪い	バトル中	[illegible]				×
[illegible]	エレメント使用不可	バトル中	その属性のエレメントが使用できなくなる	※2			×
[illegible]	戦闘不能	バトル中	行動不能となる、HPがゼロになる	リハイブ、リターン	×	※3	—

※1 ヒール・フェイ・オールクリア・ホーリーライト・[illegible]ヘブンは、戦闘不能以外のすべてのステータス異常を回復できる
※2 同じ属性のステータス異常を回復できるエレメントで可能（例：青属性エレメント使用不可状態ならティア）
※3 回復して、HPが1になる

ツマルところなんですの？

バトル中にステータス異常が発生したらどうするのです？



とりあえず全部回復させるのがいいネ



ステータス異常は、ほっとくと危ないじゃナイ？ それなら、みんなエレメントで回復させたほうがいいと思うノ。

状況によっては無視するのも大事です



回復ばかりだと敵を倒せないです。臆病状態や呪い状態みたいに被害が少ないものなら、自然に回復させてもいいのです

属性がおよぼす影響

【属性(ぞくせい)】
特性のひとつ。攻撃によるダメージの量を増減させるのが、おもな役割。

属性の種類と"反対属性"

属性は6つの色で分類されている

属性は、青、赤、緑、黄、白、黒の6種類。青は水、赤は炎、緑は植物、黄は大地、白は光、黒は闇、といったイメージでまとめられている。

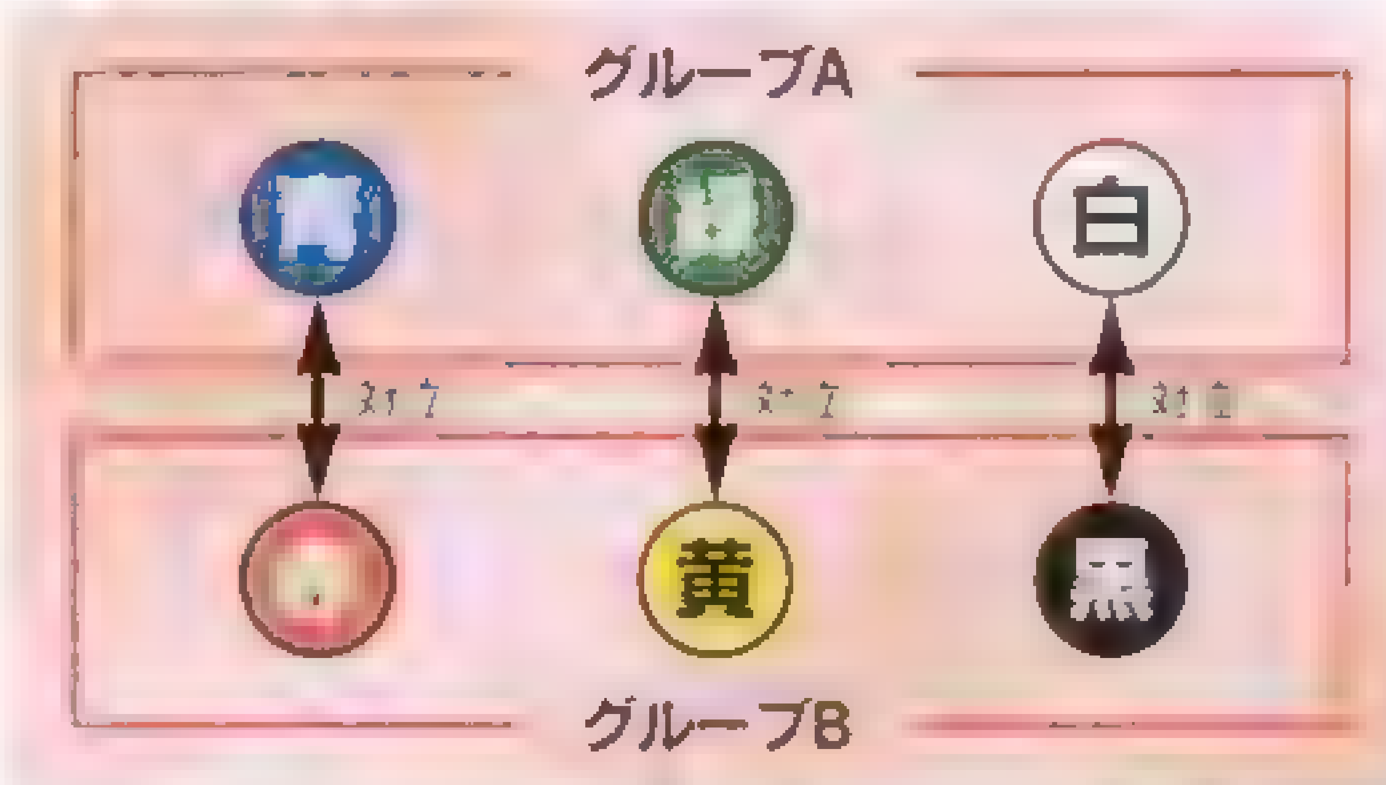
属性には対立という要素がある

それぞれの属性には、互いに対立する属性(＝反対属性)が設定されている。その影響を受けて、攻撃時に与えるダメージ量が変化するのだ。また、6つの属性は右図のようなグループにわけることも可能。これはツマルが進化する条件に関係している(→P.44)。

属性同士の関係は3種類

あるふたつのものに存在する属性をくらべたとき、その組み合わせは、同じ(一致)か、反対か、そのどちらでもない(無関係)かのいずれかになる。このちがいによって、発生するダメージ量が増減しているのだ。

■属性の分類



虹属性について

ゲーム終盤で手に入るエレメント『クロノクロス』は、「虹」という第7の属性を持つ。あらゆる属性に対して、無関係のものとしてあつかわれるのが特徴だ。

どんなものに属性が存在するのか？

属性は随所に影響を与える

属性を持っているおもなものを、右にあげてみた。これらは基本的に、ダメージ量に影響をおよぼす。

直接攻撃の属性を変える方法

『フィル〜』という名前がついたエレメントを使ったり、各種魔剣士の証を装備した状態で特定のエレメント攻撃を受けると、直接攻撃の属性が一時的に変わる。直接攻撃の属性は、敵に与えるダメージだけでなく、自分が受けるダメージにも影響するのだ(→P.91)。

先天属性が変わるケース

基本的に、キャラクターの先天属性は変化しない。ただし、ツマルの先天属性だけは、進化によって変わることもある(→P.44)。モンスターでは、変身したときに先天属性が変わるカメイや、エレメントの効果で自分の先天属性を変えてしまうカメリオなどがいる。

キャラクター、モンスター

いずれも"先天属性"と呼ばれる属性を1種類ずつ持つ。味方ならメニュー画面を開いたとき、モンスターならバトル中にカーソルを合わせたとき、確認可能。



直接攻撃

使用者の先天属性と同じ属性を持つ。エレメントやアクセサリーの効果で属性が変わったときは、キャラクター名などが表示されるワクが、その色で表示される。



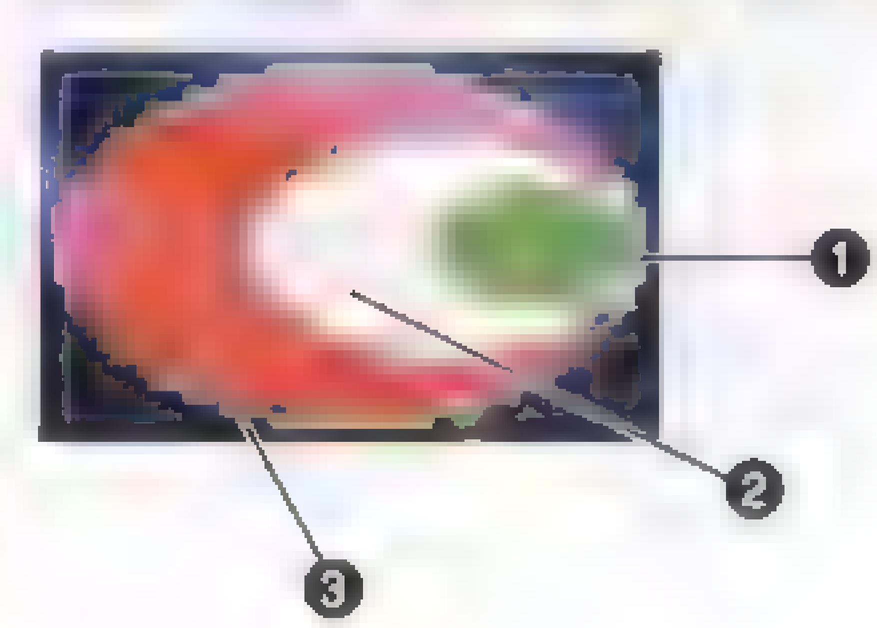
エレメント、連携技

エレメントの属性は、名前が書かれたワクの左右にある色と同じ。連携技についても同様だ。ちなみに、固有エレメントは使用者の先天属性と同じ属性になっている。



フィールドエフェクト

バトルを行なう場所の属性。3つでセットとして存在する。エレメントを使うと、その属性が❶に入り、❶にあった属性は❷へ、❷は❸へと移動。❸は押し出されて消える。



属性の組み合わせが影響する要素

●属性の一致や対立でダメージ量が変化

攻撃で与えるダメージ量は、使用者と対象の先天属性をはじめ、使われた攻撃の属性やフィールドエフェクトの状態などで変動していく。ちなみに、相手を攻撃した場合、与えるダメージ量は相手の先天属性によって増減する。ただし、相手の直接攻撃の属性を変えたあとに、こちらがエレメントで攻撃した場合にかぎり、変更後の直接攻撃の属性もダメージ量に影響を与えるのだ（相手の先天属性ほど影響力はないが）。

●使えるエレメントは先天属性ごとに異なる

エレメントのなかには、その属性と同じ先天属性のキャラクターしか配置できない「先天属性限定エレメント」がある。総じて実用性が高いのが特徴だ。

■先天属性の種類によって変化すること

- 攻撃時のダメージ量
- 配置できるエレメントの種類

■属性の効果でダメージ量を増やすコツ

- 自分の先天属性と同じエレメントを使う
- フィールドエフェクトに多い属性の直接攻撃およびエレメントを使う
- 攻撃の属性を、敵の先天属性と反対のものにする
- 敵の直接攻撃の属性を、攻撃に使うエレメントの属性と反対のものにする

ダメージ吸収能力について

モンスターのなかには、特定の属性のエレメント攻撃を受けると、ダメージのぶんだけHPを回復させてしまうものがいる。この能力を「ダメージ吸収」と呼ぶ。ダメージ吸収能力を持つ敵と戦うときは、直接攻撃や別の属性のエレメント攻撃を使おう。なお、味方キャラクターも特定の防具（ブループレートなど）を装備すれば、ダメージ吸収能力を得ることができる。



◀同じ属性のエレメントを多用してくる敵に対しては、ダメージ吸収能力を活用するとラクに勝てる

フィールドエフェクトの効果

●属性の組み合わせで威力がちがう

青属性のエレメントを使って緑属性の敵を攻撃する状況で、フィールドエフェクトの属性とダメージとの関係を調べてみた。その結果が右表だが、場合によっては、与えるダメージに約2倍もの差が出ることがわかる。なお、自分と敵の先天属性が同じときは、その属性がフィールドエフェクトにあっても、与えるダメージは増えない。

■エレメント攻撃の属性とフィールドエフェクトとの関係

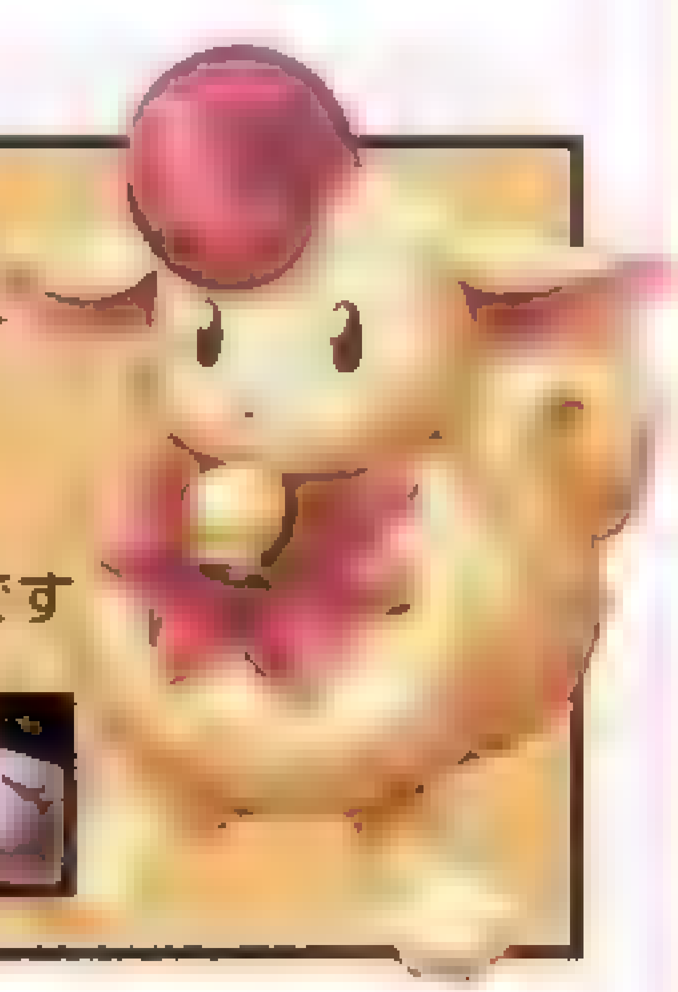
攻撃の属性が● 敵の先天属性が●や●以外だった場合

[illegible]	同	同	同	同	同	同	反	反	反	無
	同	同	同	反	反	無	反	反	無	無
	同	反	無	反	無	無	反	無	無	無
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	66	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※同……同じ属性 反……反対属性 無……無関係の属性
※ダメージの変化率は「無関係の属性×3」を基準（100%）にしたときのもの

ツマルところなんですの？

青属性の強い敵と安全に戦いたいとき、味方の先天属性は何がいいの？



敵の反対属性にするといいと思うネ



先天属性が敵と反対なら、与えるダメージが増えるらしいネ。なら、赤属性だけでパーティーを組むのがよくナイかい？

敵と同じ属性で守りを固めるのです

反対属性だと受けるダメージも増えて危険なのです。先天属性が青の味方に、赤属性のエレメントで攻撃させるのです



時間とスタミナの関係

【スタミナ】
キャラクターが行動できる回数に影響する要素。1.0未満だと行動できない。

時間はどう進み、スタミナはどう増減するのか？

時間の経過とスタミナの増減

直接攻撃をしたりエレメントを使うと、その行動に応じたぶんだけスタミナが減り、同時にバトル中での"時間"が進む。行動後にスタミナが1.0以上残っていれば（マイナスになることもある）、さらに行動することが可能だ。なお、味方の行動で時間が進んだ場合、行動していなかったキャラクターのスタミナが「スタミナ回復力÷10」ずつ回復する（最大値は7.0）。

敵が行動するタイミングは時間で決まる

すべての敵にはスタミナの要素がなく、一度行動すると、規定の時間（モンスターごとに設定）が進むまでは動くことができない。なお、バトル開始時は、基本的に味方が先に動けるようになっている。

効力が経過時間と一致しないもの

毒状態になったり、HP自動回復の能力があると、基本的には時間が1進むごとにHPが1ずつ増減するが、ときには例外もある。エレメント使用時は、時間が1進むだけなのにHPは7も増減。防御時は、どんなに時間が進んでも（下記参照）、HPは1増減するだけだ。

■スタミナの増減例（味方のスタミナ回復力が全員10のとき）

	味方A	味方B	味方C
バトル開始	7.0	7.0	7.0
味方Aが強攻撃を行なう	-3 4.0	7.0	7.0
味方Bがエレメントを使う	+1 5.0	-7 0.0	7.0
味方Cが弱攻撃を行なう	+1 6.0	+1 1.0	-1 6.0

時間が勝手に進んでしまう状況

攻撃したあと時間が大幅に進むケース

攻撃や防御をしたあとは、行動に応じたぶんの時間が進む。ところが、右記のような状況では、いずれかの敵が行動するまで一気に時間が進むため、ほぼ確実に攻撃を受けてしまう。そのかわり、時間が進むことにより味方全員のスタミナが同時に回復するというメリットもある。右記の状況になりそうな場合、敵の残りHPがあとわずかなら攻撃を、安全にスタミナを回復させたいのなら防御を行なうといいだろう。

■敵の行動タイミングまで自動的に時間が進む状況

① 防御したとき、ほかの味方全員が防御中か行動不能になっている

または

② 行動不能となることで行動選択キャラクターが切りかわるとき、味方全員が行動不能になっている

※行動不能……スタミナが1.0未満、もしくは特定のステータス異常（凍結、睡眠、戦闘不能）が発生している状態
※ステータス異常などの残り[illegible]は1[illegible]ことにならない

ツマルところなんですの？

スタミナが7.0まで回復する前に直接攻撃をしてもいいの？

回復してなくてもいいと思うゾ

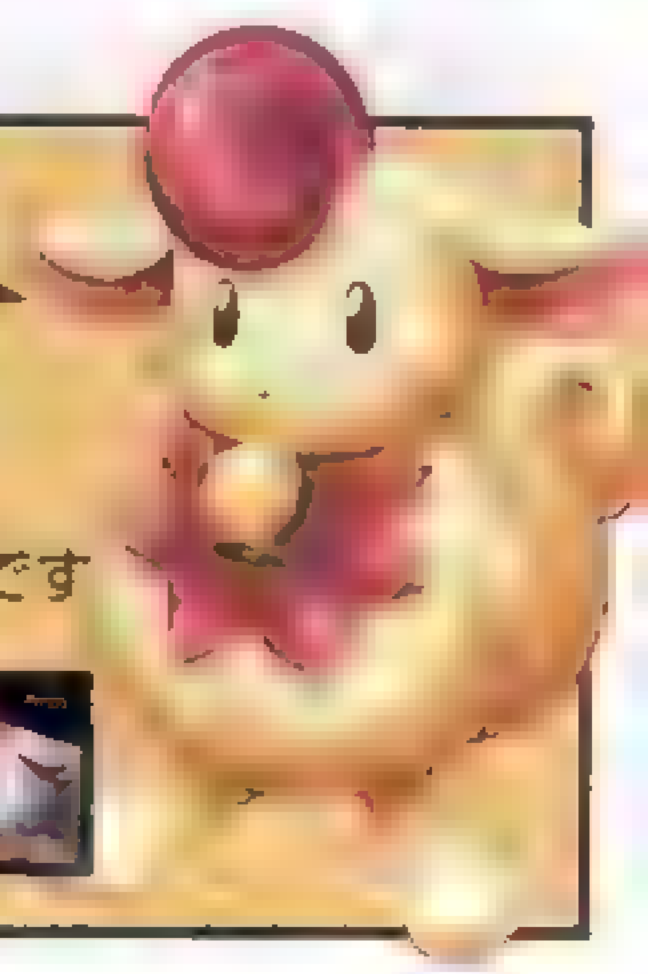


スタミナがなくなっても死ぬわけじゃないし、スタミナが少なくても、攻撃できるときにしといたほうがよくナイかい？

回復させとく利点は大きいのです

スタミナを回復させておけば、弱や中攻撃を当てて、強攻撃の命中率を上げられるのです。ぼくはこれでいくのです





直接攻撃の種類

【直接攻撃（ちょくせつこうげき）】
敵味方すべてが持つ攻撃。弱中強の3段階があり、すべて物理攻撃に属する。

命中率によって決まる攻撃の実用度

命中率はどのように決まるのか？

画面に表示される直接攻撃の命中率は、正確さの値や装備の種類などで決まる。これらをベースにして、バトル開始時の命中率（＝初期値）が決定するのだ。ただし、初期値は右表の上限を超えることはない。

攻撃することで命中率が上がる

直接攻撃が当たると、そのキャラクターの直接攻撃の命中率が上がる（最大99%まで）。右図は、弱攻撃を当てたときに、弱中強の命中率がどのように上がるかを調べた結果。強い攻撃ほど急上昇するのがわかる。

攻撃を受けると命中率がもどされる

直接攻撃を当てることで命中率を上げても、右下のような状況になると初期値にもどされてしまう。そのときは、命中率が高めな弱攻撃から攻め直すのが無難だ。



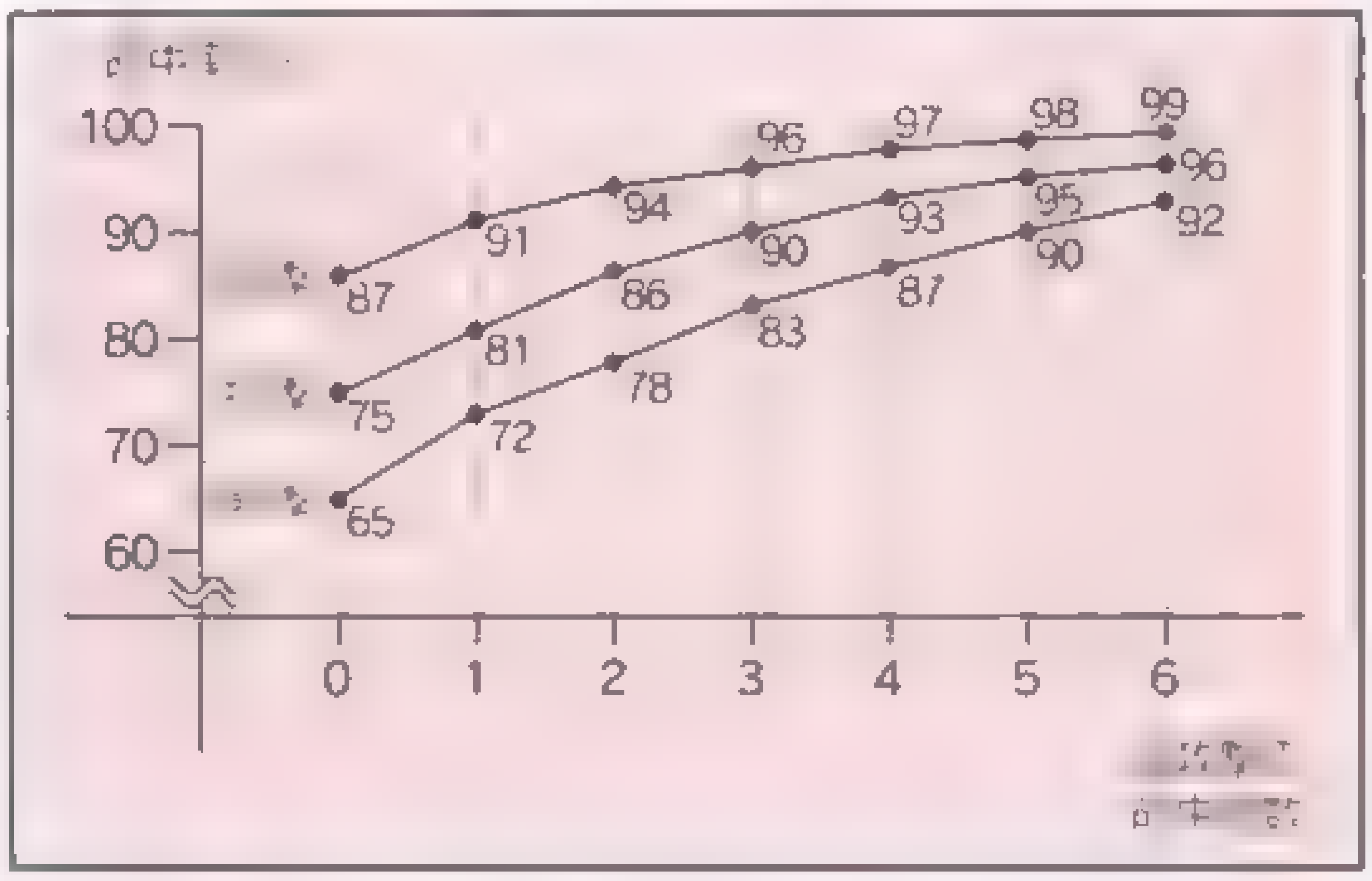
◀弱攻撃を2～3回当てて命中率を上げてから強攻撃を使っていくのがセオリー

■バトル中の命中率（初期値）の上限

[illegible]	[illegible]
[illegible]	93
[illegible]	82
[illegible]	72

※[illegible] スタイルコピーでの変身時やエレメントでの補助時はのぞく

■弱攻撃をつづけて当てたときの弱中強攻撃の命中率の変化（一例）



■命中率が初期化されるおもな条件

- 別の味方に行動させる（その味方が混乱状態だった場合をのぞく）
- 直接攻撃の対象を変える
- 敵の直接攻撃やエレメント攻撃の対象になる（攻撃を回避しても初期化される）

強攻撃だけが持つ能力

武器によっては全体攻撃が可能

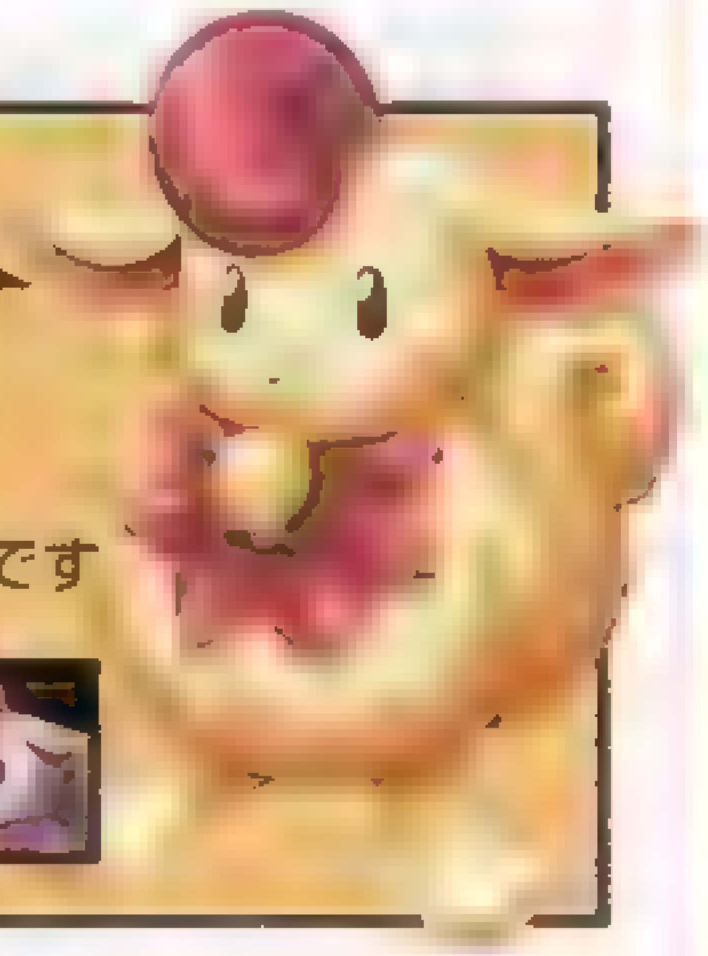
ロッドやフライを装備しているキャラクターは、強攻撃を行なうと敵全員に攻撃できる。ただし、命中の判定は敵1体ごとに行なわれ、すべての敵に攻撃が当たった場合にしか、命中率とパワーレベルは上がらない。

クリティカルヒットが発生する

強攻撃は、低確率でクリティカルヒット（→P.94）して、与えるダメージが約2倍に増えることがある。また、特効の能力を持つ武器なら、特定のタイプの敵に対して、弱～強攻撃が確実にクリティカルヒットする。

ツマルところなんですの？

命中率って、アクセサリーでたくさん上げといたほうがいいの？



あるだけ装備するのがよくナイかい？

そりゃ、[illegible]。命中率がとがるアクセサリーを[illegible]、強攻撃は[illegible]当たりそうヤン。

90%あたりまで上げれば十分なのです

バトル開始時の命中率には上限があるのです。そこに達したら、命中率を上げるアクセサリーは装備しなくてよいです

直接攻撃で与えるダメージのちがい

中&強攻撃で与えるダメージは弱攻撃が基準

直接攻撃の威力の差は、右表のようになっている。モンスターの直接攻撃にも弱中強の区別はあるが、それぞれが与えるダメージ量の差は味方側より小さめだ。

ダメージ量の合計はどれが大きい?

「弱攻撃を6回」「中攻撃を3回」「強攻撃を2回」のいずれも、同じ量のスタミナを消費する。だが、右上の表をもとにそれぞれのダメージ量を合計すると、順に60、75、80。威力の面では、やはり強攻撃が最高なのだ。

弱中強でダメージの差がないときの対処法

防御力が高い敵には、直接攻撃で与えるダメージが弱中強で同じになることがある。そうした場合は、攻撃回数を増やすために、弱攻撃だけを使うといい。

武器によって攻撃力のランダム幅がちがう

直接攻撃は、1回ごとに攻撃力がランダムで決まるが、その幅は装備している武器によって変わる。武器の系統ごとに、ランダム幅の大小をくらべてみた(右表)。

■弱中強の直接攻撃で与えるダメージ量の比較

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10	25	40
[illegible]	10	12	15

※数値は、弱攻撃でのダメージを10としたときのもの

■武器の系統による攻撃力のランダム幅の比較

[illegible]	[illegible]
[illegible]	ダガー、ガン
[illegible]	スワロー、つえ、ソード、ピック、アクス、ルアー、ショット、家庭用品、グラブ
[illegible]	ロッド、ハンマー、フライ、ニンジン
[illegible]	カード

クリティカルヒットとは?

直接攻撃で発生する特殊な現象

敵に直接攻撃を当てたとき、まれにクリティカルヒットして、与えるダメージ量が通常よりも増えることがある。命中時の演出がハデになるのが目印だ。

クリティカルヒットの発生条件は2種類

通常、クリティカルヒットは低確率で発生するものだが、武器に特効能力があり(→P.132)、対応したタイプの敵が相手なら、弱～強攻撃で確実に発生する。

モンスターの攻撃もクリティカルヒットする

敵の強攻撃を受けたときも、低確率でクリティカルヒットが発生するが、一部の敵をのぞけば、直接攻撃で受けるダメージは小さいため、さほど脅威ではない。

■クリティカルヒットの効果

与えるダメージ量が通常の約2倍になる

■直接攻撃がクリティカルヒットする条件

- **強攻撃を当てると16分の1(※)の確率で発生**

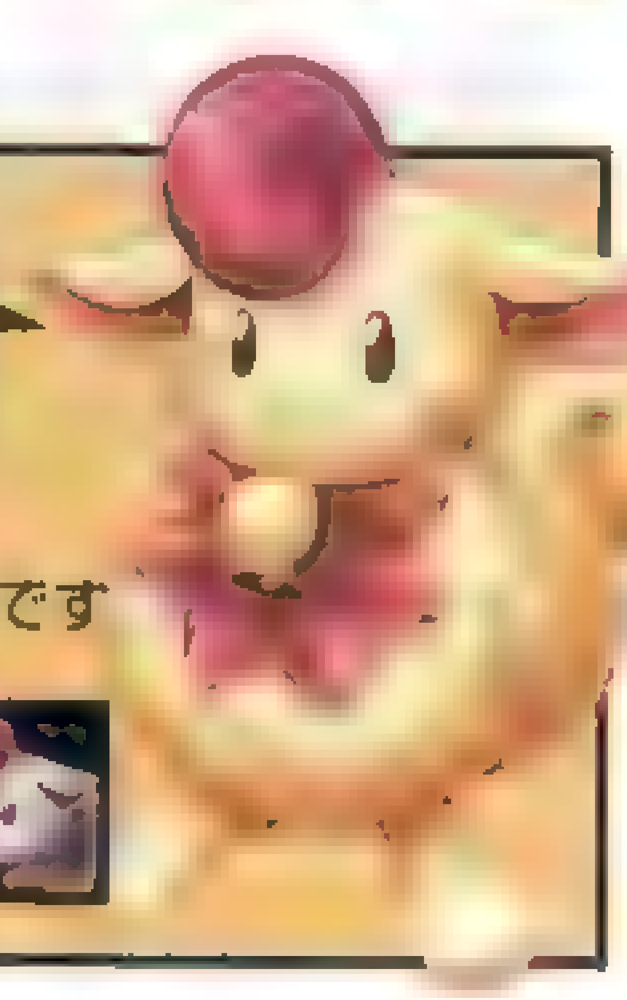
または

- **特効の能力を持つ武器で、該当するタイプのモンスターに弱～強攻撃を当てると確実に発生**

※……対象が臆病状態のときは8分の3に、ピエールが勇者効果(→P.451)を得ているときは8分の1になる

ツマルところなんですの?

クリティカルヒットを狙って直接攻撃するのは有効なの?



確率が低いから狙う価値はないネ

当てにくい強攻撃だけで、たまにしか起きないんじゃキツくナイかい? なら、エレメントに頼ったほうがいいと思うゾ。

特効があれば積極的に使うべきです

武器と敵の種類によっては、攻撃が確実にクリティカルヒットするのです ダメージ倍増で敵を簡単に倒せるのです

豆知識　直接攻撃で効果的に攻めるための攻撃順番は？

スタミナが7.0あり、エレメントで命中率を上げていないときは、直接攻撃を以下の順番で使うのがオススメだ。ただし、これらの順番はスタミナを使い切るときのもの。スタミナを1.0だけ残し、直接攻撃のあとにエレメントを使ったり防御をしたければ、最初に行なう弱攻撃を省略しよう。

弱→弱→中→強　多くの局面で役に立つ攻撃順番

弱&中攻撃で命中率を上げ、強攻撃を当てやすくする方法。弱&中攻撃がすべて当たれば、強攻撃の命中率は90%前後まで上がる。ダメージ量と命中率のバランスを考えると、この順番がベストだろう。なお、中攻撃がミスになると、強攻撃の命中率は低いままとなってしまう。攻撃を当てることを優先したければ、そこから弱→中に切りかえよう。



▲弱攻撃で中攻撃の命中率が、中攻撃で強攻撃の命中率が、それぞれミスとなりにくい程度まで上がる



▲最後の強攻撃で、敵に大ダメージを与える。全体攻撃が可能な武器を装備しているときは、この方法が効率的だ

弱→弱→弱→中→中　ダメージを与えつつパワーレベルを上げたいなら

上の欄の順番よりも当てやすさを重視したもの。直接攻撃でダメージを与えながら、高めのレベルに配置したエレメントを使いたい場合に役立つ。とくに、魔法攻撃力が高く、エレメント攻撃が主力となるキャラクターには、この順番で戦わせよう。ダメージ量を気にしないのであれば、中攻撃も使わずに、弱攻撃だけを連発していけばいい。



▲弱攻撃を使っていれば、攻撃がミスになるケースは少ないので、地道ながら確実にパワーレベルを上げられる



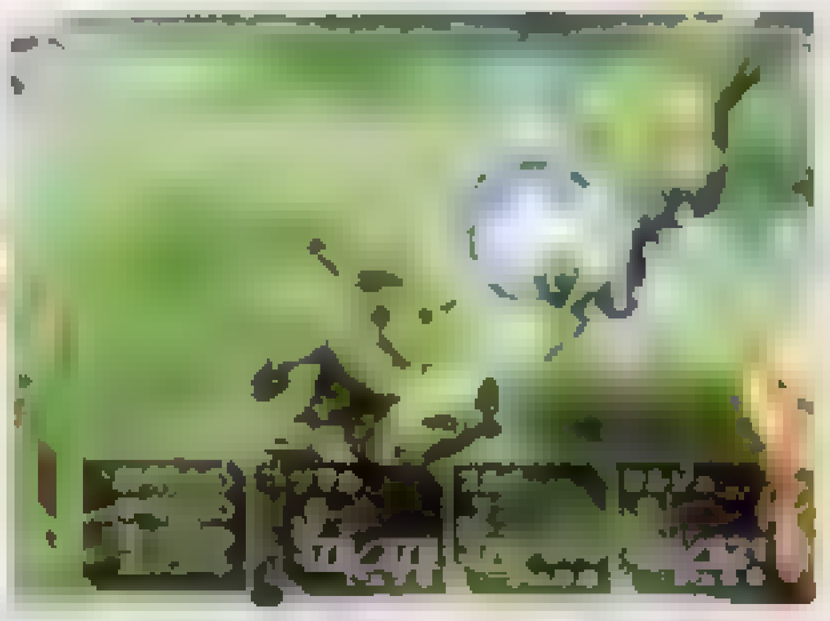
▲命中率が上がってきたら、中攻撃に変更。こうすれば、与えるダメージ量を少し増やせるのだ

弱→強→強　ダメージ重視なら文句なしの攻撃順番

攻撃がすべて当たる可能性は低いものの、与えるダメージ量では最強の部類に入る。当てにくさをカバーするなら、アクセサリーやエレメントで命中率を上げておくこと。ちなみに、強攻撃が敵全体に当たる武器の場合は、強攻撃(1回目)でミスが発生して、最後の強攻撃の命中率が上がらないという事態になりやすいため、この順番は向いていない。



▲まずは弱攻撃で、強攻撃の命中率を少しでも上げていく。あとは、当たることを祈って強攻撃を行なおう



▲この強攻撃が当たれば、命中率が大幅に上がるため、つぎの強攻撃を高い確率で当てることができる

防御の使いどころ

【防御（ぼうぎょ）】
直接攻撃で受けるダメージを減らせる動作。スタミナを消費せずに行なえる。

防御の効果

防御の効果はいつまでつづくのか？

コマンドを選んで防御の態勢をとると同時に、行動を選択するキャラクターが切りかわる。この時点から、つぎに行動選択の順番がまわってくるまで、防御の効果はつづく。そのため、残りの味方が交互に行動していれば、防御しつづけることも可能なのだ。

半減できるのは直接攻撃のダメージのみ

防御をしていても、エレメント攻撃で受けるダメージは減らない。防御を行なうのは基本的に、直接攻撃を多用してくる敵と戦うときにしたほうがいい。

■防御状態の持続期間

防御のコマンドを選んでから、つぎにコマンド選択の順番がまわってくるまで

■防御の効果

直接攻撃で受けるダメージを半分にする

※例外あり →P 452

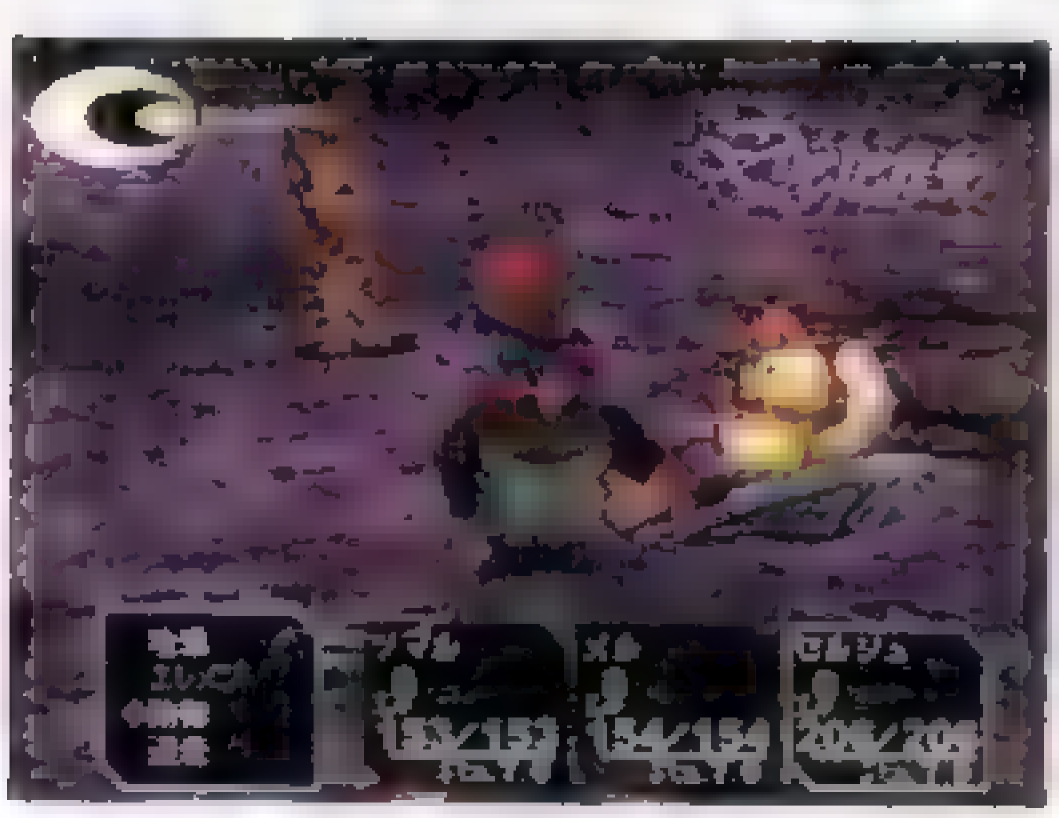
防御を行なうときに気をつけたいこと

防御のしすぎはピンチをまねく

敵の攻撃を警戒するあまり、味方全員に防御させると、本来なら1ずつしか進まない時間が、敵の行動タイミングまで進んでしまうことがある。

防御の前に順番切りかえを行なおう

つねに味方ふたりが防御している状態を継続したければ、コマンドの選択順番がまわってきたキャラクターに右図の手順で行動させるといい。この方法なら、パーティーの防御を固めつつ攻撃ができる。



◀方向キーでつぎの順番のキャラクターの防御を解いておき、3人同時に防御状態にならないようにすることが大事だ

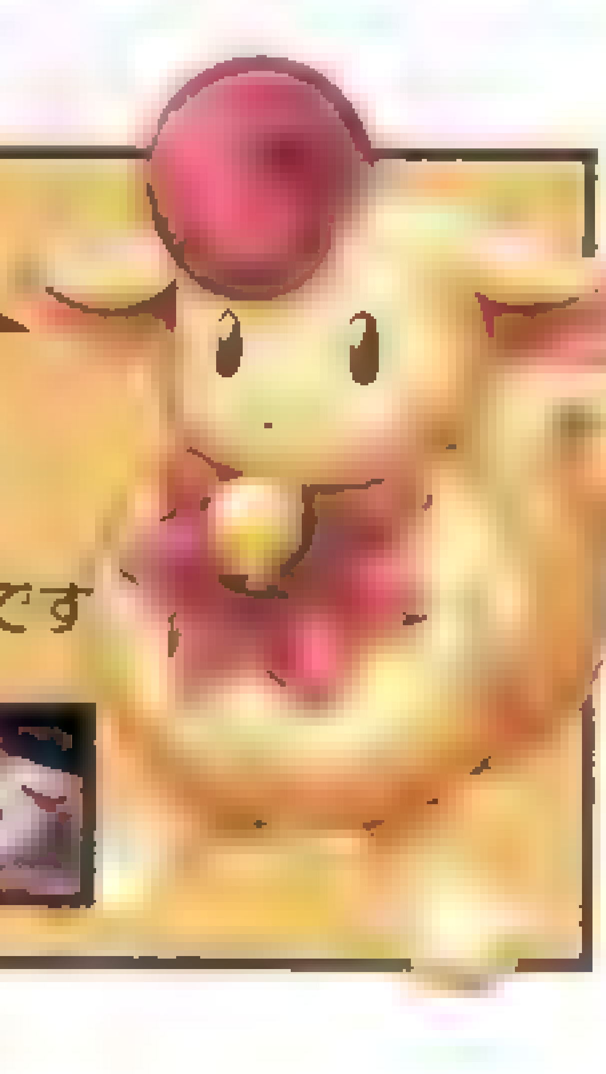
■つねに味方ふたりが防御している状態を継続する手順

①スタミナが1.0以上残るようにして、直接攻撃を行なう
↓
②防御の前に、方向キーの➡で順番をまわす
↓
③方向キーの⬅で順番をもどす
↓
④防御を実行
↓
つぎのキャラクターに行動順番が移る（→①へ戻る）

※つぎの順番のキャラクターが防御中でなければ2～3の手順は不要

ツマルところなんですの？

防御ってどんなときに行なえばいいのです？



負けそうになるまでいらないネ

ぼーっとしていたら、攻撃できないじゃないか？ だったら、本当に危険なとき以外はしないほうがよさそうだネ。

直接攻撃を多用する敵に使うのです

攻撃でスタミナを使いきる直前に防御をすればいいのです。これだけで、敵の直接攻撃で受けるダメージが減るのです

逃走を活用する方法

【逃走（とうそう）】
敵を全滅させる前に、バトルを終わらせる行動。あらゆるバトルで行なえる。

バトルから逃走することのメリット

一時退却してピンチを切り抜ける

逃走は、どんなバトルでもかならず成功する。たとえ行動不能な仲間がいても行なえるので、味方が全滅しそうな状況からのがれることも可能だ。

逃走でHPを回復させる

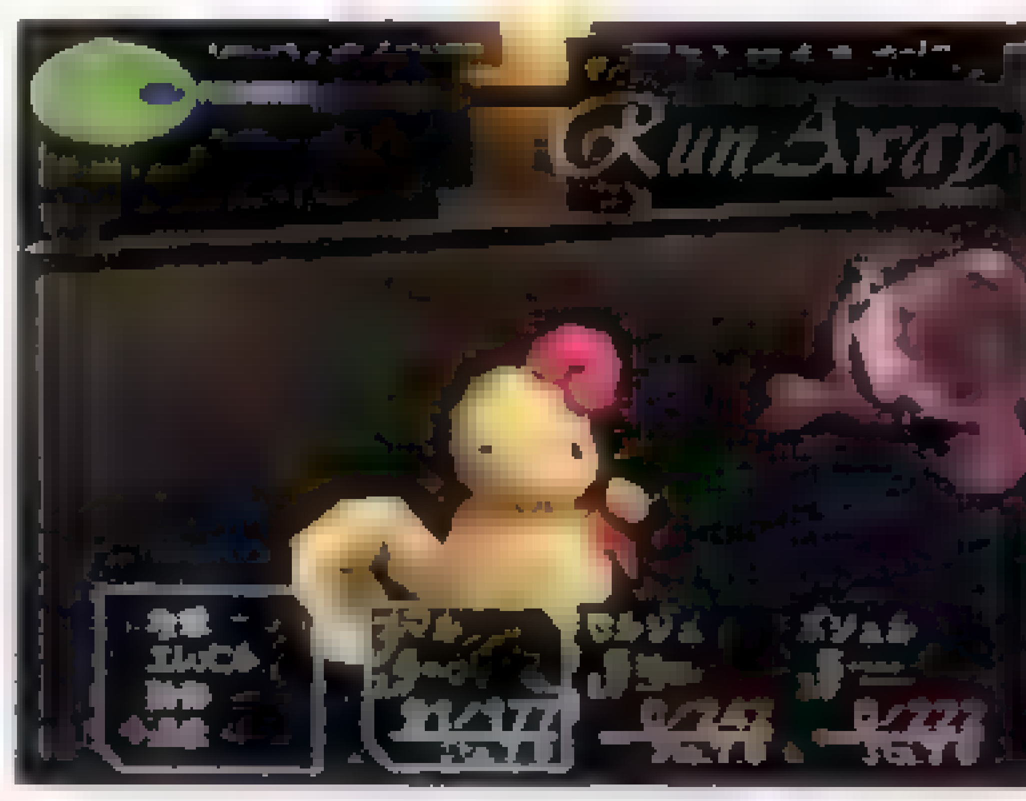
バトルから逃走したときも、勝利時と同じようにHP回復用のエレメントが使える（→P.82）。移動中に味方のHPが減っていたら、バトルに突入→HP回復用のエレメントを使うためのパワーレベルを確保→すぐにバトルから逃走、という手順を踏めば、メニュー画面でHP回復用のエレメントを消費せずにすむ。

敵シンボルの動きを封じられる

逃走すると、戦っていた敵のシンボルがしばらく動かなくなるため、簡単に避けることができる。しかし、その敵以外のシンボルは通常どおり動いているので、複数の敵シンボルに囲まれていると、逃走するたびにバトルがはじまることになってしまう。そうした場合は、敵を倒してシンボルをひとつまで減らすしかない。

■逃走について知っておきたいこと

- コマンドを選べば確実に成功する
- そのバトルで盗んだ品を落としてしまうが、トラップで奪ったエレメントは落とさない
- 逃走後は、戦っていた敵のシンボルが数秒間（個体差あり）動かなくなり、そのあいだはふれてもバトルにならない
- 特定のバトルから逃走した場合、移動範囲が制限されることがある（下項参照）



◀勝ち目のないバトルでは、とりあえず逃走して、メンバーや装備を再検討するといい。

バトルから逃走したときの制限

バトルは完全に仕切り直しとなる

逃走した敵と再戦しても、敵のHPやステータス異常は全回復している。戦っては逃げるをくり返し、少しずつダメージを与えていくことはできないのだ。

逃走後に移動できる範囲が制限されることも

通常、バトルから逃走したあとは、自由に行動可能。だが、A蛇骨館のヤマネコ（影）戦など、特定のモンスターとのバトルでは、逃走しても、敵を倒すまでほかのマップへ移動できないという状況になってしまう。

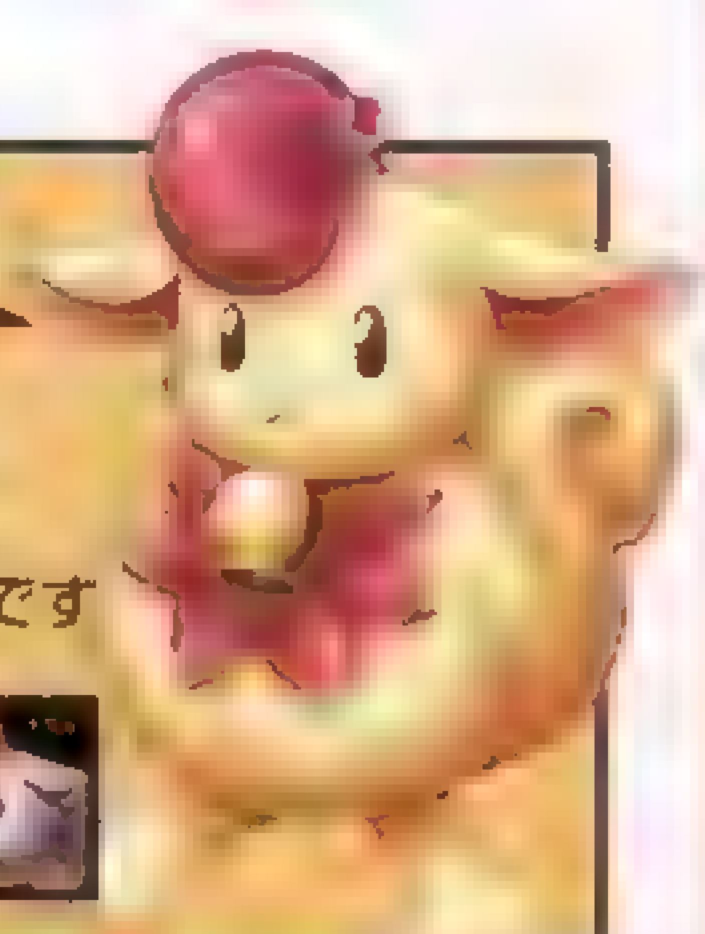
逃走したあとの制限が特殊なバトル

H水龍の島のワッホイタンク戦では、逃走後に遠くへ行こうとすると、敵の砲撃で阻止されるばかりか、味方全員がダメージを受け、風邪などのステータス異常も発生するといったペナルティが生じる。

さらにキビしく制限されているのが、A古龍の砦に向かうときに行なわれる炎龍（変身前）戦。逃走しても、移動したりメニュー画面を開くことができず、すぐに再戦となる。ただし、逃走自体はできるため、バトル終了時にHPを回復することだけは可能。

ツマルところなんですの？

バトルから逃走すると、どんなメリットがあるの？



敵が倒せないからソンだと思うネ

敵から逃げると、与えたダメージが消えてしまうって思いなシ。だったら、最後の最後まで戦ってたほうがよくナイかい？

さまざまな局面で役に立つのです

逃げるのがイヤでも、味方が全滅したら意味ないです。逃走は、HPの回復や盗み直しなど、いろいろと利用できるのです

エレメント集中講座

エレメントを使うと、敵への攻撃やステータス異常の回復、属性の変更など、さまざまな影響がバトルに現れる。あらゆる局面で有効にエレメントを使うために、正しい知識を得ておこう。

グリッドとエレメントの関係

エレメントを入手しても、キャラクターに備わっている「グリッド」に配置しなければ、バトルでは使用できない。グリッドにはLv1～8のレベルがあり、高いレベルに配置したエレメントほど効力が上がる。反面、エレメントを使うには配置したレベルまでパワーレベル(→P.12)を上げる必要があるため、高いレベルに配置すると、それだけ使うための手間が増すのだ。

各キャラクターのグリッドは、レベルスターを獲得することで少しずつ増え、固有レベルが高いエレメントの配置も可能になっていく。ただし、グリッドがどのように増えるのかには個人差がある。

なお、配置したレベルの高低によって効力が変わるのは、ダメージを与えたり、HPを回復させるエレメントだけ。ステータス異常の回復、能力値変化などの効果を持つエレメントは、低めのレベルに配置して、パワーレベルを上げる手間を減らすのが得策だ。

固有レベルとレベル幅

すべてのエレメントには、配置できるグリッドのレベルを表す「固有レベル」と、固有レベルを中心とした配置可能なレベルの範囲を表す「レベル幅」という数値が設定されている。固有レベル以外のグリッドに配置すると、固有レベルからいくつ離れているかを示す数値(+1、−3など)が、エレメント名の横に出現。その数値によって、エレメント使用時のダメージ量やHP回復量が変動するのだ。

グリッドのレベル	1	2	3	4	5	6	7	8
Lv6±0	×	×	×	×	×	○	×	×
Lv6±2	×	×	×	○	○	○	○	○

○：配置可能　×：配置不可

豆知識　固有レベルとちがうレベルのグリッドに配置すると?

レベル幅を利用して、エレメントを固有レベルとちがうレベルのグリッドに配置することは効果的なのだろうか？　配置するグリッドのレベルを1上下させると、ダメージ量およびHP回復量は12.5%増減する(例①)。エレメントを固有レベルよりも上のレベルのグリッドに配置する場合、もともと効力の高いエレメントほど、レベルの変化による増加量も多くなるわけだ(『リバイブ』は例外／→P.112)。また、固有レベルが高いエレメントを下のレベルのグリッドに配置した場合、効力が下がってもそれなりの威力があるうえ(例②)、低いパワーレベルで使えるという利点も生じる。

【例①】同じエレメントを異なるレベルに配置したときのHP回復量

Lv2 ケアラー1	Lv3 ケアラ	Lv4 ケアラ+1
243	278	312

【例②】固有レベルが高いエレメントを低いレベルに配置したときのHP回復量

Lv1 ケア	Lv1 ケアラー2	Lv1 ヒールウインドー3
156	208	195

エレメントの系統と種別

エレメントはその特徴により、1誰にでも配置できる「共有エレメント」、2特定のキャラクターだけが使用可能な「固有エレメント」、3固有エレメント同士の組み合わせで使用できる「連携技」、の3種類に分類される。以下で、分類ごとの解説をしていこう。

ちなみに、効果の内容によって分類してみると、右のような3系統にまとめられる。これは、エレメント配置画面における「ならびかえ」(→P.107)の基準となる分類なのだ。

■エレメントの効果による系統の分類

攻撃系	対象にダメージを与えるエレメント。ステータス異常を引き起こすものもある。
回復系	対象のHPやステータス異常、使用ずみのエレメントを回復するエレメント。
補助系	属性の変更や能力値変化、トラップなど、攻撃や回復以外の効果を持つエレメント。

1 共有エレメント

基本的に共有エレメントは誰にでも配置できるが、エレメントの属性とキャラクターの先天属性が一致する場合にのみ配置できる「先天属性限定」というものもある。また、共有エレメント内でも、使用方法や用途などのちがいによって、「通常エレメント」「消費エレメント」「トラップエレメント」「召喚エレメント」の4つの種別があるのだ。各種別は、画面上においてエレメント名に併記されるマークでも判別可能。

通常エレメント(例:ファイアボール、ヒールなど)

共有エレメントのなかでは、もっとも多くの種類が存在する種別。効果は攻撃、回復、補助の全系統にわたり、戦闘不能状態の回復など、通常エレメント独自の効果も多い。あつかいやすい、基本的なエレメントと言える。



◀通常エレメント(写真では一番上)だけは、画面上でエレメント名の左にマークがつかない

消費エレメント(例:ティア、カプセルなど)

使用するとHPやステータス異常などが回復し、ストック数が減少するエレメント。消費エレメントは、メニュー画面で「エレメント」→「つかう」を選べば、バトル中でなくても使用できる(『アゲイン』『クリア』『ヴォイド』はのぞく)。マップ上で拾った場合、そのエレメントが5個まとめて入手できるのも特徴だ。

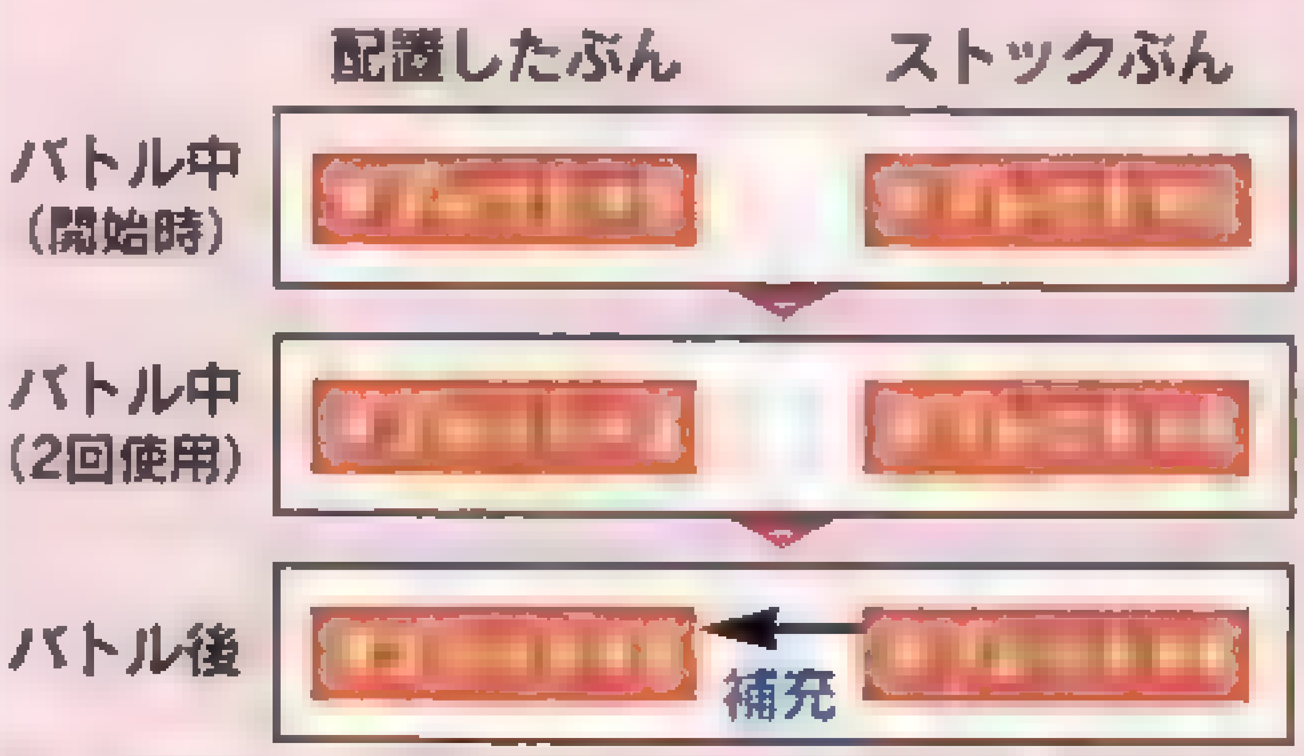
消費エレメントによるHPの回復量は、属性や能力値などによって増減せず、つねに一定。ただし、『タブレット』と『カプセル』は、使用するのがバトル中かメニュー画面かでHP回復量が異なっている。



◀メニュー画面で使うと、配置されているほうではなく、ストックされているものを消費する。

消費エレメントの配置と補充

消費エレメントを配置すると、ひとつのグリッドにつき、ストックのなかから5個まとめて配置される(※)。そのため、配置したグリッドひとつにつき5回まで使用可能だ(残り回数はエレメント名の横に表示)。また、バトル中に消費エレメントを使うと、配置した個数が5個にもどるよう、バトル終了後にストックから自動的に補充される(下図参照)。



※……消費エレメントの残数が5個未満の場合は、残数のぶんだけ配置される

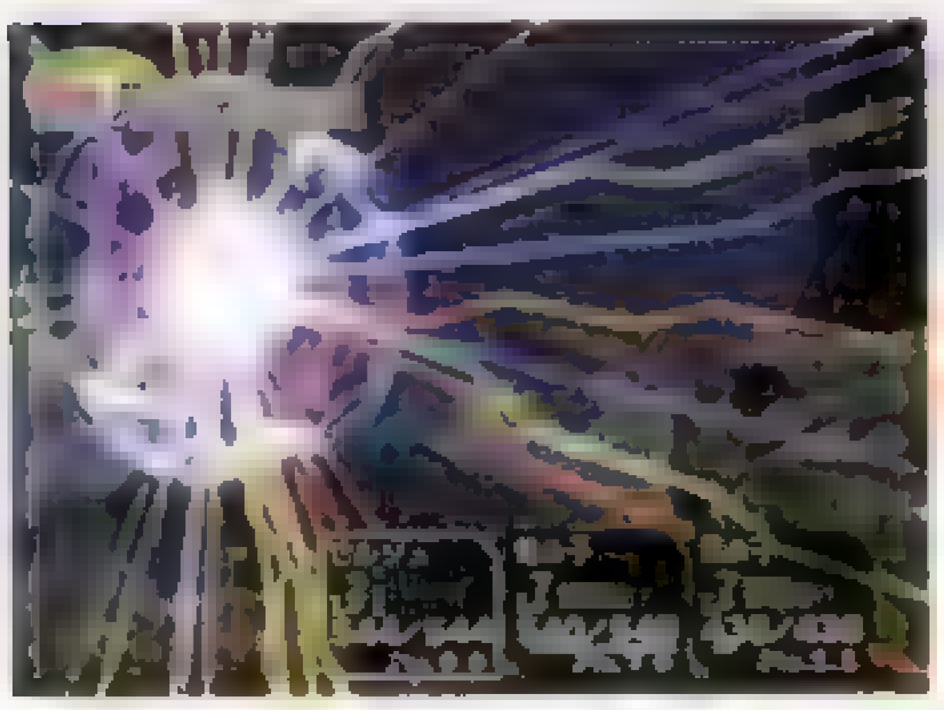
トラップエレメント(例：⬇フラッド、⬇マリードなど)

トラップとは、対象が使った特定のエレメントの効果を無効化したうえ、そのエレメントを奪い取るというもの。トラップエレメントを使うことで、相手に対してトラップを張ることができるのだ。これを活用すると、敵から貴重なエレメントを入手できるが、逆に敵がトラップを張ってくることもあるため注意が必要。そのほかのおもな特徴は、右記を参照。

トラップエレメントは消費エレメントと同じく、ひとつのグリッドに5個まとめて配置され、1回使うと成功・失敗にかかわらず消費される。バトルが終了すると、使用したぶんだけ自動で補充されるのも同じだ。

■トラップエレメントに関する特記事項

- 敵と味方で、個別にトラップを張ることができる
- 相手に対して1種類しかトラップを張ることができない(重ねて張った場合、前に張っていたトラップは消えてしまう)
- 奪ったエレメントはそのままストックされ、バトルの途中で逃走してもなくならない
- 敵がトラップエレメントを使っても、どのエレメントに対するトラップなのかは表示されず、フィールドエフェクトにも影響しない



▲トラップエレメントで、敵にトラップを張る。画面左上には、現在張られているトラップの属性の色が表示されるのだ



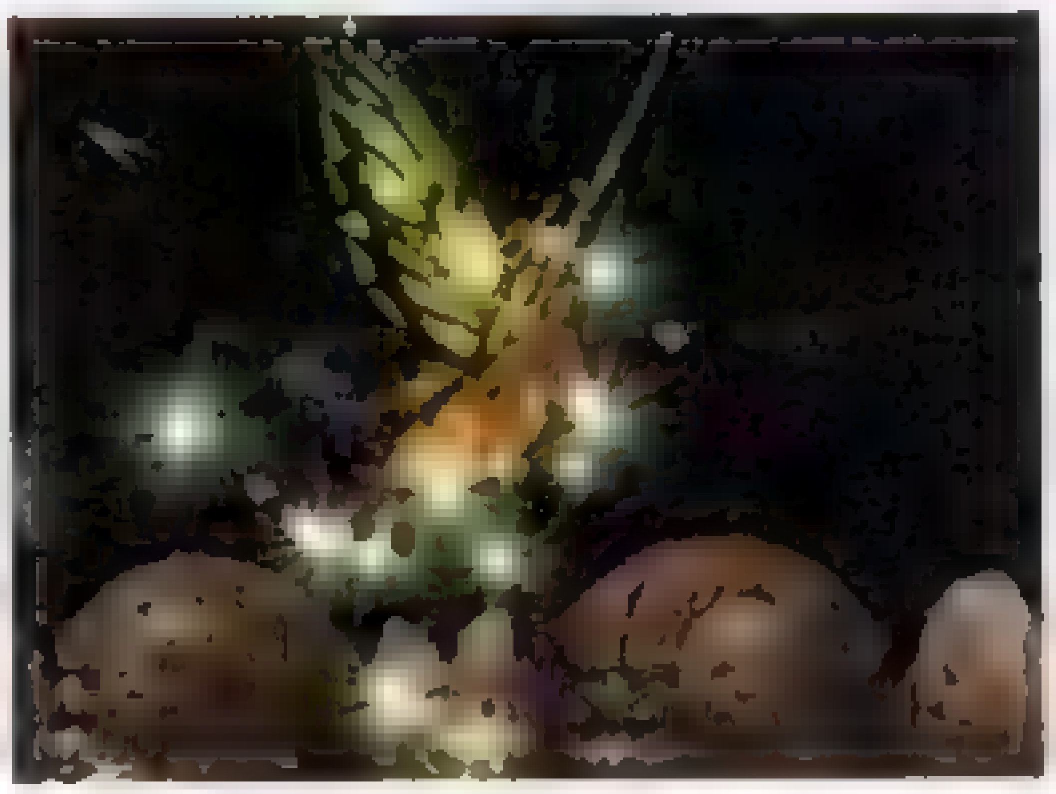
▲トラップを張ったエレメントを敵が使ってくれば、トラップが発動。敵が使ったエレメントの効果は発揮されない



▲エレメントを奪うことに成功。ただし召喚エレメント以外は、奪ったあとでも敵から引きつづき使ってくるので気をつけよう

召喚エレメント(例：Gフロッグ、サラマンダなど)

人智を超えた力を持つものを呼び出すのが、召喚エレメントだ。フィールドエフェクトがすべて同じ属性になっているあいだだけ、その属性の召喚エレメントが使用可能。また、召喚エレメントは、その時点で獲得しているレベルスターの個数と同じ回数しか使えない(→P.86)。召喚エレメントが使用可能になると、レベルスターの獲得数と残り使用回数が画面左上に表示されるので参考にしよう。なお、召喚エレメントはすべて「先天属性限定」になっている。

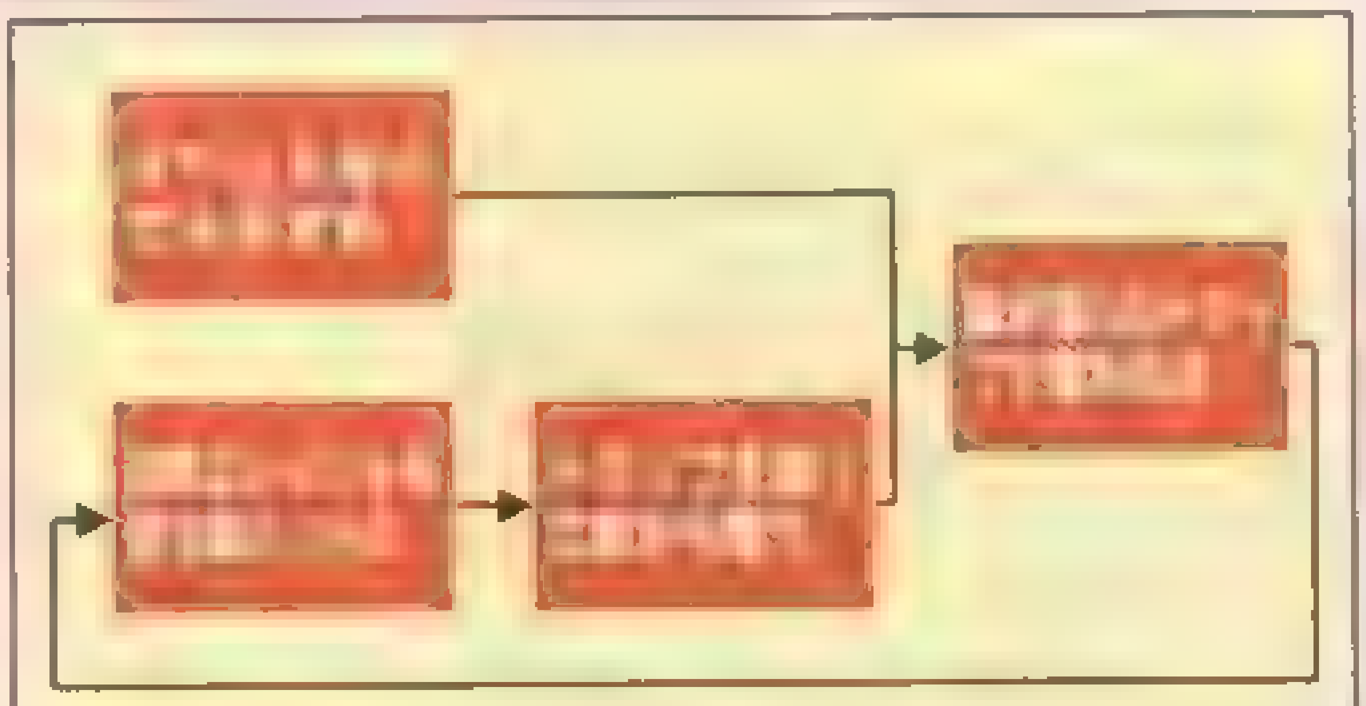


◀使用条件を満たすまでが大変だが、それに見合うだけの絶大な効果を持つ召喚エレメント。演出も圧巻だ

召喚エレメントは敵と味方で奪い合う

ほかのエレメントとちがい、召喚エレメントは各種類ごとに1個ずつしか存在せず、敵か味方のどちらかしか持つことができない。たとえば、『Gフロッグ』を味方が持っているときは、本来なら『Gフロッグ』を使う可能性があるエフトなどが、『Gフロッグ』を使わなくなる。逆に、味方が『Gフロッグ』を持っていない場合は、使う可能性がある敵すべてが『Gフロッグ』を使ってくるのだ。もし、トラップで召喚エレメントを敵に奪われたら、その召喚エレメントを使ういずれかの敵とバトルしたときに、トラップで奪い返せる。

■召喚エレメントの流通の仕組み



I 固有エレメント

特定のキャラクターだけが使用できるエレメント。共有エレメントとちがい、該当するキャラクター以外には配置できない。固有エレメントは、各キャラクターごとに、固有レベルがLv3、5、7のものが1種類ずつ、計3種類が用意されている(スプリガンとツマルは例外)。いずれもレベル幅は「±0」となっており、配置できるグリッドのレベルは決められているのだ。

固有エレメントの入手方法は、大きくわけて右記のふたつ。ほとんどは、レベルスターを規定の数だけ獲得すれば修得できる(特定のグリッドに自動で配置される)のだが、Lv7の固有エレメントのうち半数以上はイベントなどで入手することになる。くわしい入手方法はキャラクターページ(→P.20)を参照。なお、モンスターにも固有エレメントがある(→P.188)。

■固有エレメントの入手方法

- 規定数のレベルスターを獲得して修得する
- イベントなど特別な手順を踏んで入手する

※一度配置された固有エレメントは、はずしたり、移動させることができない



◀固有エレメントの演出は、各キャラクターの個性が色濃く出ているものが多い

II 連携技

複数のキャラクターにおいて、それぞれ特定の固有エレメントがお互いに組み合わさり、ひとつの行動となるものを「連携技」と呼ぶ。連携技は、全部で11種類存在する(→P.128)。

連携技を使用するには、各キャラクターのパワーレベルを上げて、使用条件となる固有エレメントすべてを使える状態にすればいい。すると、それらの固有エレメントが連携技に変化するのだ(くわしくは下写真参照)。連携技に変化しているあいだは、使用条件となっている各固有エレメントを使うことはできない。また、連携技を使うと、使用条件の固有エレメントは使用したと見なされる(そのバトルでは使えない)。

ちなみに、『Wスティール』と『フラメンコ』以外の連携技は敵にダメージを与えるものだが、その攻撃力は、使用条件となる固有エレメントをべつべつに使った場合よりも高くなるとはかぎらない。そこで、連携技と、使用条件となる固有エレメントとの攻撃力を、右表のように比較してみた。なかには、物理攻撃が組み合わさって、魔法攻撃になるものもある点に注目。

■連携技とその使用条件となる固有エレメントとの攻撃力の比較

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	70(物理)×2	60(物理)、60(物理)
[illegible]	60(魔法)	34(魔法)、52(魔法)
[illegible]	48(魔法)	92(物理)、92(物理)
[illegible]	80(物理)×2	62(物理)、92(物理)
[illegible]	80(物理)×2	60(物理)、92(物理)
[illegible]	80(物理)×2	42(魔法)、92(物理)
[illegible]	80(物理)×2	92(物理)、92(物理)
[illegible]	65(魔法)	28(魔法)
[illegible]	80(物理)×3	52(魔法)、28(魔法)、100(物理)

※「物理」は物理攻撃、「魔法」は魔法攻撃。連携技で「×2」「×3」がついているものは"各キャラクターが同時にその攻撃力で攻撃した"、ついていないものは"コマンドを選んだキャラクターがその攻撃力で攻撃した"と想定してダメージ量が算出される

連携技を使うまでに必要な手順

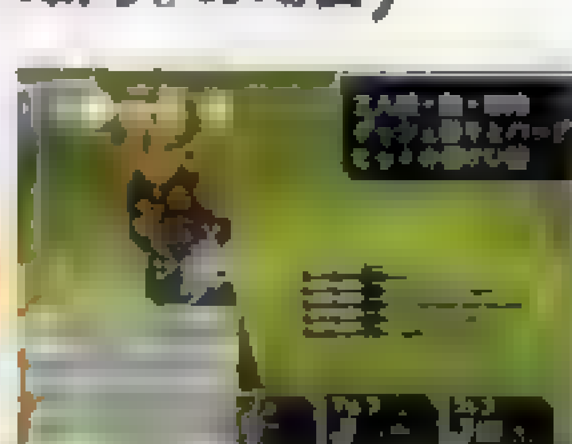
(例：セルジュの『ダッシュ斬り』・グレンの『ハードヒット』→『エックス斬り』の場合)



▲まず『ダッシュ斬り』を使えるよう、セルジュのパワーレベルを3に上げる



▲グレンのパワーレベルも3に上げて『ハードヒット』を使用可能な状態に



▲両者ともスタミナが1.0以上になれば、固有エレメントが連携技に変化



▲『エックス斬り』が炸裂。なお、各キャラクターのパワーレベル&スタミナの消費量は、ふつうにエレメントを使ったときと同じ

豆知識　エレメント攻撃の効果を高めるには？

エレメント攻撃は敵に与えるダメージ量が多いものの、いずれもバトル中に1回ずつしか使うことができない。せっかくのエレメント攻撃、そのダメージ量を簡単に増やせる方法を、3つほどピックアップしてみた。

敵の先天属性＆直接攻撃の属性を考慮する

エレメントで攻撃をする場合、攻撃相手の先天属性が、使用するエレメントの属性と同じか反対かによって、与えるダメージ量が異なってくる。具体的には、使用するエレメントの属性と、相手の先天属性が反対関係ならばダメージは50％増加、同じならば25％減少するのだ。

また、相手に『フィル～』を使っていると、相手の直接攻撃の属性によっても、エレメント攻撃で与えるダメージ量が変化する。どのように変化するかは、使用するエレメントの固有レベルによって決まっていく。くわしくは下表を参照。

■『フィル～』で敵の直接攻撃の属性を変えたときのダメージ量の変化

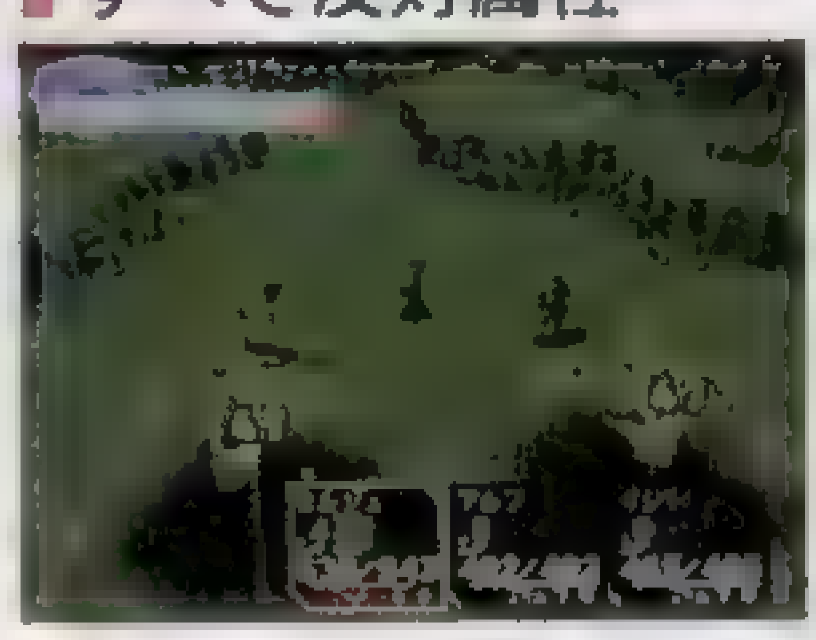
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		▼		▼		▼	▼	▼
[illegible]	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

※「▲」は20％増加、「△」は12.5％増加、「▼」は20％減少。属性が同じでも反対でもない場合は、通常どおり

フィールドエフェクトと同じ属性のエレメントを使う

フィールドエフェクトはエレメント攻撃に大きく影響を与える（→P.91）。使ったエレメントと同じ属性がフィールドエフェクトにあれば効力は上がり、反対属性があると効力は下がる。右の写真を見てもわかるとおり、フィールドエフェクトの影響だけで、ダメージ量に最大で約2倍もの差がつくのだ。なお、敵のエレメント攻撃で受けるダメージ量についても同じことが言える。

すべて反対属性



▲使うエレメントの属性とフィールドエフェクトがすべて反対だと、与えるダメージ量は通常より約30％減

すべて同じ属性



▲逆にフィールドエフェクトがすべて同じ属性の場合、与えるダメージ量は通常よりも約30％増加する。

補助系エレメントの効果を利用する

補助系エレメントのなかには、エレメント攻撃で与えるダメージ量を増減させる効果を持つものがある。ほかの方法とちがい、属性などに影響されず、どんなエレメント攻撃にもつねに一定の影響を与えるのが特徴だ。

例として、すべての共有エレメントによる攻撃が該当する、魔法攻撃のダメージ量を増やす補助系のエレメントを右表にまとめてみた。なお、『マナコール』は敵が使うエレメント攻撃のダメージ量まで増加させてしまうので注意。一方、『バッジスパーク』と『蛇骨団旗』は、エレメントを使った本人にしか効果がない。

■エレメント攻撃（魔法攻撃のみ）のダメージ量を増やせるエレメント

[illegible]	[illegible]
● [illegible]	味方単体の魔法攻撃力がアップする
◎ [illegible]	（同上）
○ [illegible]	味方全体の魔法攻撃力などがアップする
○ [illegible]	（同上）
● [illegible]	自分の魔法攻撃力などがアップする
○ [illegible]	（同上）
○ [illegible]	敵味方が魔法攻撃で受けるダメージ量などが増す
○ [illegible]	敵味方すべてのエレメント攻撃によるダメージ量が1.5倍になる

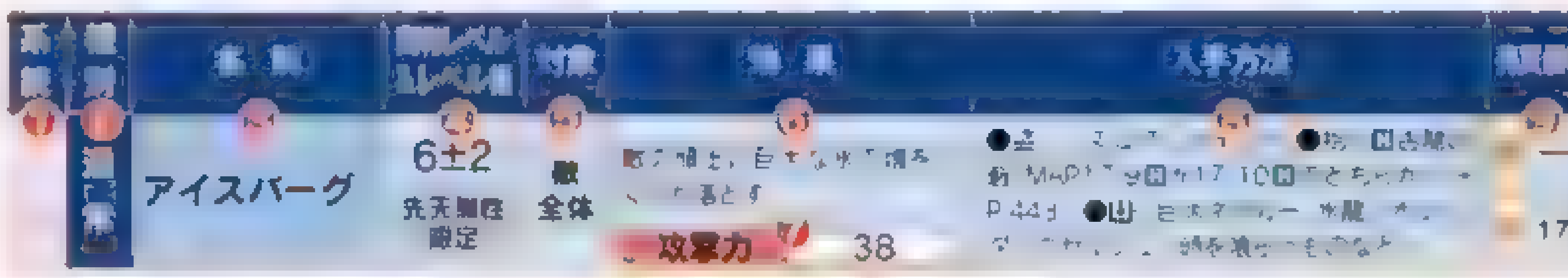
※ [illegible] ピエールが「真の勇者3点セット」を装備しているときのみ効果がある（→P.451）

エレメント&連携技 コンプリートリスト

すべての共有・固有エレメントおよび連携技を、効果や入手方法などのデータとともに一挙紹介する。なお、リストのほかにもエレメントにまつわる豆知識を掲載してあるので、そちらも一読してほしい。

リストの見かた

共有エレメント →P.104



①系統……攻撃、回復、補助という、効果によるエレメントの分類(→P.99)。
②[illegible]……通常、消費、トラップ、召喚という、使用する条件などによるエレメントの種別(→P.99)。
③名前……エレメントの名前。トラップエレメント以外は、画面上でエレメント名の前につくマークを省略してある。
④[illegible]レベル&レベル幅……配置できるグリッドのレベルの範囲。配置可能なキャラクターの先天属性が限定されている場合は、この欄に「先天属性限定」と記載。
⑤対象……効果がおよぶ対象。「単体」は1体のみ、「自分」は使用者のみ、「全体」はパーティー全員を示す。「フィールド」は、バトルを行なっている場所に対して効果を発揮する。
⑥効果……エレメントを使うことで得られる効果。ステータス異常が発生する可能性がある場合は、それも併記。
⑦攻撃力・回復力……攻撃もしくはHP回復の効果がある場合にのみ表記。対象に与えるダメージ量やHP回復量の目安となる数値。
⑧入手方法……手に入れる方法。略称の意味は以下のとおり。
●店…購入可能なエレメントショップがある町。シナリオ進行により店の品ぞろえが変わる場合は、購入可能な時期をシナリオページにもとづく#(→P.245)にて表記。
●落…戦利品として落とす可能性があるモンスターと出現場所。
●盗…盗める可能性があるモンスターと出現場所。
●拾…得られる場所のエリア名とマップ番号。
●凹…トラップで奪える可能性があるモンスターと出現場所。
●他…上記以外の入手方法。
⑨[illegible]……エレメントショップで売買するときの価格(単位:G)。「買」は買うときの価格、「売」は売るときの価格を表す。

固有エレメント →P.116

①[illegible]名&[illegible]ィック……固有エレメントを使えるキャラクター。
②[illegible]……固有エレメントの属性。使用キャラクターの先天属性と同じ。
③[illegible]……修得に必要なレベルスターの数、もしくは入手の手順が書かれているページ。
④[illegible]……固有レベル(レベル幅はすべて±0)。Lv3、Lv5、Lv7の3種類がある。
⑤名前……固有エレメントの名前。
⑥解説……固有エレメントを使ったときの様子や効果、対象・タイプなどの解説。
●対象…効果がおよぶ対象。書式は共有エレメントと同じ。
●タイプ…「物理」は物理攻撃、「魔法」は魔法攻撃であることを示す。
●ステータス異常…敵に発生させる可能性があるステータス異常。
⑦攻撃力・回復力……攻撃もしくはHP回復の効果がある場合にのみ表記。対象に与えるダメージ量やHP回復量の目安となる数値。



連携技 →P.128



①[illegible]……連携技の属性。
②名前……連携技の名前。
③解説……連携技を使ったときの様子や効果、対象などの解説。
●対象…効果がおよぶ対象。
●タイプ…「物理」は物理攻撃、「魔法」は魔法攻撃を示す。
④攻撃力……対象に与えるダメージ量の目安となる数値。「×2」「×3」と書かれている場合は、各キャラクターが同じ攻撃力で攻撃したものと見なされる(ダメージは合計値を表示)。
⑤[illegible]な固有エレメント……連携技を使うために必要なキャラクター、固有エレメントおよび固有レベル。

共有エレメント

青属性

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
攻撃系	通常	アクアビーム	1±7	敵単体	水を高圧で噴射する 攻撃力 12	●店 HAアルニ村 HAテルミナ ●落 ビビン A暑切りの森 ●拾 Hアルニ村 MAP2-9H	50 12
攻撃系	通常	アイスランス	2±6	敵単体	氷のヤリを飛ばす 攻撃力 15	●店 HAテルミナ ●落 ナクスキーズ ●盗 ウィンカル ●拾 Aアルニ村 MAP2-7A	80 20
攻撃系	通常	アクアボール	3±5	敵単体	大きな水球を投げつける ●ステータス異常 風邪 攻撃力 20	●店 HAテルミナ Aは#7～ ●落 ビビン H暑切りの森 オクトカル 巨大ネバレーなど ●盗 イチムー ●拾 A天下無敵号 MAP14-12A H水龍の島 MAP15-1H	100 25
攻撃系	通常	フリーズ	4±4	敵単体	敵の足元から氷柱を突き刺す ●ステータス異常 凍結 攻撃力 28	●店 HAテルミナ Aは#19～ ●落 マルチェラ A蛇骨館 オクトカル ウィンカル バレンソリーフなど ●盗 マルチェラ A死火山 ハレ ●拾 H水龍の島 MAP15-1H	240 60
攻撃系	通常	フラッド	5±3	敵全体	敵の前に水の壁を作り、横から洪水を起こして敵を押し流す ●ステータス異常 風邪 攻撃力 30	●落 スフィンクー ●盗 ビビン H暑切りの森 サイトステンプ A海月亭 ハッキュウなど ●拾 A暑切りの森 MAP8-8A ●出 ケンソー サイトステンプ 水龍 トルアイスなど	— 100
攻撃系	通常	アイスバーグ	6±2 先天属性限定	敵全体	敵の頭上に巨大な氷の塊をいくつか落とす 攻撃力 38	●盗 ミスコア ハイノー ●拾 H古龍の砦 MAP17-9Hか17-10Hのどちらか（→P443） ●出 巨大ネバレー 水龍 ダークセレン 時を喰らうものなど	— 175
回復系	通常	ケア	1±7	敵味方単体	青い光で包みこみ、HPを少し回復する 回復力 18	●店 HAアルニ村 Aテルミナ#11 Aカルトーブ#10～ ●盗 ピグママン A溺れ谷 ●拾 Hアルニ村 MAP2-10H Hヒドラの沼 MAP12-6H	100 25
回復系	通常	ケアラ	3±5	敵味方単体	青い光で包みこみ、HPを回復する 回復力 32	●店 HAテルミナ Aは#7～ Aカルトーブ#10～ ●落 H暑切りの森 H蛇骨館など ●盗 ピィキナーイなど ●拾 H凍てつく塔 MAP25-3H	220 55
回復系	通常	ケアレスト	5±3 先天属性限定	味方全体	青い光で包みこみ、HPを大幅に回復する 回復力 72	●落 ハル サイトステンプ ミスコア ●盗 エフト Hマブーレ、トコピクス ミスコア ●拾 Aクロノポリス MAP32-3A	— 187
回復系	[illegible]	ティア	2±0	味方単体	風邪、凍結、青属性エレメント使用不可のステータス異常を回復する	●店 HAアルニ村 HAテルミナ、Aカルトーブ Aマブーレ兄 ●落 ネバレー H蛇骨館 イモムー ●盗 ニトモオトカゲ セブンスターなど ●拾 Hヒドラの沼 12-9H	15 3
補助系	通常	フィルブルー	1±7	敵味方単体	直接攻撃の属性を一定時間青にする	●店 Aマブーレ兄 ●拾 A蛇骨館 MAP10-3A	75 18
補助系	通常	アンチレッド	3±5 先天属性限定	敵単体	赤属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常 赤属性エレメント使用不可	●盗 サイトステンプ H水龍の島 ●拾 H死海 MAP24-1H	— 52
補助系	通常	ハイグリップ	4±4	味方単体	回避率を一定時間2倍にする	●店 Aカルトーブ#10～ Aマブーレ兄 ●落 ケヴィン ハル ●拾 A蛇骨館 MAP10-31A H水龍の島 MAP15-2H	430 107

※……キッドを助けるルートの場合は、キッド復帰後から

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
補助系	通常	スリップ	4±4	敵単体	回避率を一定時間あげる	●店 Aカルトーブ #10~ Aマブーレ兄 ●落 ネハルー H蛇骨切りの森 ルル ●盗 ネハルー H蛇骨切りの森 セブンスター ●拾 H蛇骨切りの森 MAP8 6H	430 / 107
補助系	通常	ブルーアース	5±3	フィールド	フィールドエフェクトをすべて青にする	●落 ドルアイス	— / 167
補助系	通常	インフィニティ	6±2 先天属性限定	味方単体	スタミナが一定時間減らないようにする	●落 ウィーター#1	— / 720
補助系	トラップ	Uフラッド	5±0	敵全体	敵が使う「フラッド」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ A(は)弟 #10~	300 / 75
補助系	トラップ	Uアイスバーグ	6±0	敵全体	敵が使う「アイスバーグ」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ A(は)弟 #10~	400 / 100
補助系	トラップ	UGフロッグ	7±0	敵全体	敵が使う「Gフロッグ」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ A(は)弟 #10~ ●落 エイエイ A毎月毎 ●盗 エイエイ A毎月毎	500 / 125

召喚エレメント



名前	固有レベル&レベル幅	対象
Gフロッグ	7±2 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
王冠をかぶった巨大なカエルが出現。敵の前で踊り、敵全体に大量の水をかぶせる ●ステータス異常 風邪	●落 パカンブ龍兵 →P262 ●U エンド エイエイ A毎月毎 ドルアイス 時を喰らうもの 初期形態 ●他 H水龍の島で水龍から受け取る →P261

攻撃力 80



名前	固有レベル&レベル幅	対象
テラホエール	8±0 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
大量の海水を飲みこんだあと、巨大なクジラが潮で吹き飛ばす	●落 水龍

攻撃力 100

豆知識 属性別の共有エレメントの数

共有エレメントは全126種類。属性ごとの数をくらべると、もっとも種類が多いのは白属性で24種類。ついで青属性と緑属性が21種類、赤属性と黒属性が20種類、黄属性が19種類とつづく。また、唯一の虹属性のエレメント「クロノクロス」は、セルジュにしか配置できない点をのぞけば、ほかの共有エレメントと性質は同じ。

攻撃系	ファイアボール	1±7	敵単体	4発の火球を敵に当てる 攻撃力 12	●店…HAアルニ村、HAテルミナ ●落…ピグペイベー(A溺れ谷) ●拾…Hトカゲ岩(MAP3-1H)	50 / 12
	ボマー	2±6	敵全体	敵全員に火球を1発ずつ放つ 攻撃力 10	●店…HAテルミナ ●落…ピグママン(A溺れ谷)、デビット(A蛇骨館・崖、A蛇骨館) ●盗…ウィンゲル ●拾…Aアルニ村(MAP2-1A)、A影切りの森(MAP8-6A)など	80 / 20
	バーニング	3±5	敵単体	地面から火柱を吹き上げる ●ステータス異常：やけど 攻撃力 20	●店…HAテルミナ(Aは#7※～) ●落…ウィンゲル、カガリ(HA亡者の島) ●盗…カガリ(A蛇骨館) ●拾…A天下無敵号(MAP14-10A)、A古龍の砦(MAP17-20A)	100 / 25
	メルトストーン	4±4	敵単体	敵の足元から溶岩を吹き出す ●ステータス異常：混乱 攻撃力 28	●店…HAテルミナ(Aは#19～) ●落…アカニィ(A死炎山) ●盗…デビット(H蛇骨館・崖)、マツリもの ●拾…A死炎山(MAP16-1A)、A古龍の砦(MAP17-20A)	240 / 60
	ヒート	5±3	敵全体	敵全体を超高熱で覆いつくす ●ステータス異常：やけど 攻撃力 30	●落…カガリ(HA亡者の島)、アカニィ(H死炎山)、マネキンなど ●盗…らっしゅまる ●拾…H死炎山(MAP16-6H)、H亡者の島(MAP22-3H) ●凹…カメイ(変身前)、ラディウスなど	—— / 100
	ボルケーノ	6±2 先天属性限定	敵全体	敵の足元から大噴火を起こす 攻撃力 40	●拾…H古龍の砦(MAP17-20H) ●凹…カメイ(変身前)、ステイジー、ティーバ、ダークセルジュ、ヴィータ#1、ヴィータ#2、ヴィータ#3、ダリオ、ドルマグマなど	—— / 175
回復系	タブレット	1±0	味方単体	バトル中に使ったときはHPを30、メニュー画面で使ったときはHPを50回復する	●店…HAアルニ村、HAテルミナ、HAガルドーブ ●落…ビィチボウイなど ●盗…コドモ大トカゲ、ミノランタンなど ●拾…HAアルニ村(MAP2-1H、2-8A、2-10A)など	10 / 2
	オーラ	2±0	味方単体	やけど、混乱、赤属性エレメント使用不可のステータス異常を回復する	●店…HAテルミナ、Aガルドーブ、Aマブーレ(兄) ●落…ガオンジャ(A死炎山)など ●盗…デビット(A蛇骨館・崖、A蛇骨館)など ●拾…A蛇骨館(MAP10-2A)など	15 / 3
	アゲイン	6±0	味方単体	Lv1～5のグリッドに配置したエレメントで使用ずみのものをふたたび使用可能にする(消費&トラップエレメントをのぞく)	●他…Aクロノポリス(MAP32-8A)で解除コードを入力し、保管庫を開く(→P.281)	—— / 2495
補助系	フィルレッド	1±7	敵味方単体	直接攻撃の属性を一定時間赤にする	●店…Aマブーレ(兄) ●拾…Aアルニ村(MAP2-9A)、A蛇骨館(MAP10-13A)	75 / 18
	アンチブルー	3±5 先天属性限定	敵単体	青属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常：青属性エレメント使用不可	●拾…H死海(MAP24-1H)	—— / 52
	ハイマッスル	4±4	味方単体	攻撃力を一定時間20%アップさせる	●店…Aガルドーブ(#10～)、Aマブーレ(兄) ●落…ピグママン(H溺れ谷) ●盗…ナクル ●拾…H死炎山(MAP16-6H)	430 / 107
	ウィーク	4±4	敵単体	攻撃力を一定時間20%ダウンさせる	●店…Aガルドーブ(#10～)、Aマブーレ(兄) ●落…炎龍(変身前)、ティーバ ●拾…H死炎山(MAP16-6H)	430 / 107
	レッドアース	5±3	フィールド	フィールドエフェクトをすべて赤にする	●落 ドルマグマ	—— / 167

※……キッドを助けるルートの場合は、キッド復帰後から

補助系		ナイナイ	6±2 先天属性限定	味方単体	直接攻撃(弱中強すべて)の命中率を一定時間99%にする	●店…Hガルドーブ	2880 / 720
		ヒート	5±0	敵全体	敵が使う『ヒート』に対してトラップを張る	●店…HAマブーレ(Aは弟、#10~) ●盗…エフト(H水龍の島) ●拾…A死炎山(MAP16-4A)	300 / 75
		ボルケーノ	6±0	敵全体	敵が使う『ボルケーノ』に対してトラップを張る	●店…HAマブーレ(Aは弟、#10~) ●盗…エフト(H水龍の島) ●拾…A古龍の砦(MAP17-20A)	400 / 100
		マリード	7±0	敵全体	敵が使う『マリード』に対してトラップを張る	●店…HAマブーレ(Aは弟、#10~) ●落…ドギィ(H死炎山) ●盗…ドギィ(H死炎山)	500 / 125

召喚エレメント



マリード	7±2 先天属性限定	敵全体
全身に炎をまとった狼が敵へ突進する ●ステータス異常：やけど 攻撃力 80	●…ドギィ、ドルマグマ、時を喰らうもの(初期形態)	



サラマンダ	8±0 先天属性限定	敵全体
地中からサラマンダが出てきて、炎を吐きかける 攻撃力 105	●落 炎龍	

豆知識 「ならびかえ」の法則

エレメント配置画面で△ボタンを押すと、ストックしているエレメントの並び順を整える「ならびかえ」ができる。並びかえの方法は下記の3とおり。

●「先天属性色優先」……選択したキャラクターの先天属性と同じ属性のエレメントが一番上に、反対属性のエレメントが一番下にまとまる。

●「攻撃系優先」および「回復、補助系優先」……その系統のエレメントが上にくるように並べかえられる。ただしトラップエレメントは、どちらを選んでもつねに一番下となる。

豆知識 「おすすめ配置」と「空欄穴埋め」

エレメントを自動的にグリッドに配置するコマンド「おすすめ配置」と「空欄穴埋め」。これらを実行したとき、どのグリッドにどんなエレメントが配置されるかは、内部でエレメントごとに設定されている優先順位(実用的なエレメント順)をもとに決まる。基本的な配置の法則は、以下の3つ。

A 先天属性と同じ属性のエレメントが優先される

B 固有レベルと同じレベルに配置されやすい

C トラップで奪えるエレメントを持っていない場合、それ用のトラップエレメントが優先される

緑属性

系統	種別	名称	配置レベル±グレード値	対象	効果	入手方法	価格
攻撃系		リーフ	1±7	敵単体	つむじ風とともに無数の木の葉を舞い上げて、敵を切り裂く 攻撃力 12	●店 [H][A]アルニ村 [A]カルドーブ～#9 ●拾 [A]ヒドラの沼 MAP12-6[A]	50 12
攻撃系		エアーソーサー	2±6	敵単体	ふたつの空気の刃を放つ 攻撃力 15	●店 [H][A]アルニ村 [A]カルドーブ～#9 ●落 カウト[A]霧れ谷 アコマ…フ…ブレム…マーロ…など ●拾 [A]影切りの森 MAP8-2[A] [H]ヒドラの沼 MAP12-6[H]	80 20
攻撃系		ニードル	3±5	敵単体	トゲを持ったつる状の…が足元から飛び出して突き刺す ●ステータス異常 毒 攻撃力 20	●店 [H][A]アルニ村 [A]…#7… ●落 ハ…ブ…[A]影切りの森 …レクルス、ゴブルム…ホブルム ●拾 [H]ヒドラの沼 MAP12-2[H] [A]古龍の砦 MAP17-15[A]	100 25
攻撃系		ウーハー	4±4	敵単体	緑色の衝撃波を生み出し、敵めがけて放つ ●ステータス異常 臆病 攻撃力 28	●店 [H][A]アルニ村 [A]…#19～ ●落 …レクルス [H]ヒドラの沼 ●盗 モヘチャン [H]影切りの森 ヒドラ… [H]ヒドラの沼 など ●拾 [A]古龍の砦 MAP17-13[A]	240 60
攻撃系		ヘルブラント	5±3	敵全体	巨大な肉食植物が地面から出現し、敵を襲う ●ステータス異常 毒 攻撃力 30	●盗 ネストール [H]蛇骨館 … ステイン… ●凶 …ルカ …ンシャ 緑龍 …ダークセレ…ダ…オ トルウィンド 時を喰らうもの	— 100
攻撃系		トルネード	6±2 先天属性限定	敵全体	…つの竜巻が敵を吹き飛ばす 攻撃力 38	●盗 ヒネカ ●拾 [H]古龍の砦 MAP17-14[H] ●凶 …[H]影切りの森 …ロ…ン …イン… ダークセレン… トルウィンド 時を喰らうもの ヒネカ	— 175
回復系		ヒール	2±6	敵味方単体	緑の光とたくさんの木の葉で包みこみ、HPを少し回復する 回復力 20	●店 [A]アルニ村 …#11 ●落 サーレ…ンなど ●盗 …イ…レス [A]ヒドラの沼 [A]天下無敵号 など ●拾 [H]蛍鳴き…岬 MAP5-1[H] [A]影切りの森 MAP8-5[A] など	100 25
回復系		ヒールウインド	4±4	味方全体	緑の光で包みこみ、HPを回復する 回復力 36	●店 [H][A]アルニ村 [A]…#… ●落 ネスト… [H]蛇骨館・… ●拾 [A]古龍の砦 MAP17-15[A] [H]風…の塔 MAP25-3[H]	300 75
回復系		ヒールリーフ	6±2 先天属性限定	敵味方単体	緑の光とたくさんの木の葉で包みこみ、HPを大幅に回復する 回復力 80	●拾 [A]星の塔 MAP36-10[A]	— 175
		デトキシン	2±0	味方単体	毒、臆病、緑属性エレメント使用不可のステータス異常を回復する	●店 [H][A]…ニ村 [H][A]アルニ村 [A]カルドーブ [A]マブーレ兄 ●落 ネストール [H][A]蛇骨館 … ●盗 …など ●拾 [H]ヒドラの沼 MAP12-9[H] など	15 3
補助系		フィルグリーン	1±7	敵味方単体	直接攻撃の属性を一定時間緑にする	●店 [A]マブーレ兄 ●拾 [A]蛇骨館 MAP10-12[A]	75 18
補助系		アンチイエロー	3±5 先天属性限定	敵単体	黄属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常 黄属性エレメント使用不可	●拾 [H]…MAP24-1[H]	— 52
補助系		イーグルアイ	4±4	味方単体	命中率を一定時間50%アップさせる	●店 [A]…ドーブ #10 [A]マブ… ●落 カー… [A]…火山 モヘチャン [H]影切りの森 改良…	430 107
補助系		トッター	4±4	敵単体	命中率を一定時間33%ダウンさせる	●店 [A]…ドーブ #10 [A]マブ… ●落 モヘチャン [H]影切りの森 ●盗 …レクルス [A]影切りの森 ●拾 [A]ヒドラの沼 MAP12-9[A]	430 107

※……キッドを助けるルートの場合は、キッド復帰後から

[illegible]	[illegible]	名称	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	価格
補助系	[illegible]	グリーンアース	5±3	フィールド	フィールドエフェクトをすべて[illegible]する	●落 [illegible]	— / 167
補助系	[illegible]	インフォ	6±2 先天属性限定	敵単体	敵の[illegible]HPと残りHPを表示する	●店 [illegible]カルトーブ	880 / 125
補助系		⊎ヘルプラント	5±0	敵全体	敵が使う「ヘルプラント」に対してトラップを張る	●店 [illegible]マブーレ [illegible] #10〜 ●拾 [illegible]切りの森 MAP8-5[illegible]	300 / 75
補助系		⊎トルネード	6±0	敵全体	敵が使う「トルネード」に対してトラップを張る	●店 [illegible]マブーレ [illegible] #10〜 ●盗 [illegible] ●拾 [illegible] MAP17 14[illegible]	400 / 100
補助系		⊎ソニア	7±0	敵全体	敵が使う「ソニア」に対してトラップを張る	●店 [illegible]マブーレ [illegible] #10 ●落 [illegible]切りの森 [illegible] ●盗 [illegible]	500 / 125

召喚エレメント



名称	固有レベル&レベル幅	対象
ソニア	7±2 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
[illegible]	●⊎ [illegible]

攻撃力 80



名称	固有レベル&レベル幅	対象
ジニー	8±0 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
[illegible]で敵を巻き上げ吹き飛ばす	●落 [illegible]

攻撃力 100

豆知識 [illegible]

HPを回復できる通常エレメントは、青、緑、白の3つの属性にしか存在しない。しかも、「ケアレスト」や「ホーリーライト」など、高い効果を得られるエレメントは、特定の先天属性でなければ配置は不可能。パーティーには、青、緑、白のいずれかの先天属性を持つキャラクターをひとりは加えておきたい。

豆知識 共有エレメントの[illegible]

共有エレメントのうち、召喚エレメントと「クロノクロス」以外のものは、エレメントショップで売却が可能となっている。購入できるものについては、基本的に店で売られている価格の4分の1（端数切り捨て）で売却が可能だ。ちなみに売却価格がもっとも高いのは「アケイン」で、1個2495G。

攻撃系	アップリフト	1±7	敵単体	地面の一角を切り取って宙に浮かせ、敵の頭上に落とす 攻撃力 12	●店 H A テルミナ A カルトーブ ※#9、●落 ドワッフ H ヒドラの沼 など ●拾 H アルニ村 MAP2-7 H など ●他 大トカゲのウロコを H アルニ村の男の子に渡す→P246	50 12
攻撃系	ディスチャージ	2±6	敵単体	敵を覆いつくすように、空中へ電撃を放つ 攻撃力 15	●店 H A テルミナ A カルトーブ ※#9 ●落 ヒケトワッフ H 水龍の島 など ●盗 テングルン A 闇切りの森 など ●拾 A 剣鳴きの岬 MAP5-1 A、A ヒドラの沼 MAP12-2 A	80 20
攻撃系	アップヘイバル	3±5	敵単体	大地が割れてできた多数の鋭利な石片が、敵を突き刺す ●ステータス異常 ねんざ 攻撃力 20	●店 H A テルミナ A は#7※～ ●落 ビバビバ、ドワッフ H 水龍の島、ヒドラなど ●盗 アカシアチーフ A 古龍の砦、マンクボート ●拾 A 土龍の島 MAP29-3 A	100 25
攻撃系	ライトニング	4±4	敵単体	敵の頭上から雷を落とす ●ステータス異常 めまい 攻撃力 28	●店 H A テルミナ A は#19～ ●落 アカシアチーフ A 古龍の砦、ノボトワッフ H 水龍の島 など ●盗 ヒケトワッフ H ヒドラの沼 など ●拾 A 古龍の砦 MAP17-5 A	240 60
攻撃系	アースクエイク	5±3	敵全体	地面から3本の石柱が出現し、かわるがわる敵を押しつぶす ●ステータス異常 ねんざ 攻撃力 30	●盗 センティ ●拾 H 亡者の島 MAP22-1 H ●必 マンンナリー H 古龍の砦、ショカール A 亡者の島、ノルトン A 亡者の島、トワッフ H 水龍の島、シンフルクスなど	— 100
攻撃系	サンダーバレー	6±2 先天属性限定	敵全体	いくつもの落雷を発生させたあと、巨大な稲妻を敵に落とす 攻撃力 40	●落 マンンナリー H 古龍の砦 ●拾 H 古龍の砦 MAP17-5 H ●必 ショカール A 亡者の島、ノルトン A 亡者の島、ダークセルシ、シンフルクス、トルクレイなど	— 175
回復系	ディスパース	2±0	味方単体	ねんざ、めまい、黄属性エレメント使用不可のステータス異常を回復する	●店 H A テルミナ A カルトーブ A マブーレ兄 ●落 ショカール A 骸骨館、マンクボートなど ●盗 アロマパック ●拾 H ヒドラの沼 MAP12-2 H、A 土龍の島 MAP29-2 A	15 3
回復系	カプセル	3±0	味方単体	バトル中に使ったときはHPを80、メニュー画面で使ったときはHPを100回復する	●店 H A テルミナ A は#7※～ H A カルトーブ A は#10、A マブーレ兄 ●落 オゾザトゥなど ●盗 カカノなど ●他 A 天下無敵号 MAP14-4 A、14-7 A など	25 6
補助系	フィルイエロー	1±7	敵 味方 単体	直接攻撃の属性を一定時間黄にする	●店 A マブーレ兄 ●拾 A 骸骨館 MAP10-1 A	75 18
補助系	アンチグリーン	3±5 先天属性限定	敵単体	緑属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常 緑属性エレメント使用不可	●拾 H 死海 MAP24-1 H	— 52
補助系	ハイプロテクト	4±4	味方単体	防御力を一定時間20%アップさせる	●店 A カルトーブ ※#10～、A マブーレ兄 ●落 シアース ●盗 マンンナリー A 古龍の砦、テホラ	430 107
補助系	ノークロース	4±4	敵単体	防御力を一定時間20%ダウンさせる	●店 A カルトーブ ※#10～、A マブーレ兄 ●落 アカシア兵 A 古龍の砦 ●盗 アカシア兵 A 古龍の砦、アカシアチーフ A 古龍の砦	430 107
補助系	イエローアース	5±3	フィールド	フィールドエフェクトをすべて黄にする	●落 トルクレイ	— 167
補助系	Pイレイザー	6±2 先天属性限定	味方単体	受ける直接攻撃を一定時間無効化する	●店 H カルトーブ ●落 ヘノレ	2880 720

※……キッドを助けるルートの場合は、キッド復帰後から

補助系		凹アースクエイク	5±0	敵全体	敵が使う『アースクエイク』に対してトラップを張る	●店…🄷🅰マブーレ(🅰は弟、#10〜)	300 75
		凹サンダーバレー	6±0	敵全体	敵が使う『サンダーバレー』に対してトラップを張る	●店…🄷🅰マブーレ(🅰は弟、#10〜)	400 100
		凹ゴーレム	7±0	敵全体	敵が使う『ゴーレム』に対してトラップを張る	●店…🄷🅰マブーレ(🅰は弟、#10〜) ●落…ヒキニング	500 125

召喚エレメント



ゴーレム	7±2	先天属性限定	敵全体

森に棲む大巨人が立ち上がり、敵を踏みつぶす ●ステータス異常…ねんざ	●凹[illegible] 🅰亡者の島 [illegible] 🅱裏切りの森 🅰亡者の島 [illegible] ヒキニング [illegible] 時を喰らうもの 初期形態

攻撃力 80



雷蛇	8±0	先天属性限定	敵全体

翼のついたヘビが出現。身体を丸めて敵の頭上に移動し、青白い稲妻を落とす	●落…土龍

攻撃力 105

豆知識 トラップエレメントについて

トラップエレメントは、虹属性をのぞくすべての属性にあり、Lv5と6の攻撃系のエレメントとLv7の召喚エレメントの3種類に対して用意されている。たとえば黄属性なら、「アースクエイク」「サンダーバレー」「ゴーレム」のトラップエレメントが存在するわけだ。ちなみに、トラップエレメントの固有レベルはトラップの対象となるエレメントと同じだが、レベル幅はすべてゼロとなっている。

トラップを張っているエレメントを敵が使ってくると、そのエレメントを奪えるだけでなく、攻撃自体を無効化できる。たとえば、「ブラックホール」を多用する敵に対して「凹ブラックホール」を使い、攻撃の無効化を狙うという使いかたもできるのだ。

豆知識 最初から持っている共有エレメント

セルジュはゲーム開始時から、キッドは最初に仲間にしたときから、それぞれ共有エレメントがグリッドに配置されている。どちらも回復系のエレメントが含まれており、序盤では重宝するだろう。なお、キッドについては、どのタイミングで仲間にしても、持っているエレメントの種類に変化はない。

■最初から共有エレメントを所持しているキャラクターと、そのエレメント

[illegible]	ケア、タブレット(5個)
[illegible]	ファイアボール(2個)、ポワータブレット(5個)

白属性

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
攻撃系	通常	レーザー	1±7	敵単体	白いレーザー光線を照射する 攻撃力 13	●店…Aガルドーブ ●落…アカシア兵(A蛇骨館・崖、A蛇骨館) ●拾…H Aアルニ村(MAP2-4H、2-4A)、A蛇骨館・崖(MAP9-1A)	買 60 売 15
攻撃系	通常	シューティング	2±6	敵単体	天から小粒のいん石を落とす 攻撃力 16	●店…Aガルドーブ ●落…アカシアチーフ(A蛇骨館)、ボクスキッズ、ファルガ ●拾…A蛇骨館・崖(MAP9-3A	買 100 売 25
攻撃系	通常	フォトン	3±5	敵単体	凝縮した白い光のなかから、光子弾を放つ ●ステータス異常：過労 攻撃力 22	●店…Aガルドーブ(#10~) ●落…ツクヨミ、ファルガ ●盗…ツクヨミ、ファルカ ●拾 A天下無敵号(MAP14-3A	買 120 売 30
攻撃系	通常	コメット	4±4	敵全体	ふたつのすい星を宇宙から呼び寄せ、敵めがけて落下させる ●ステータス異常：過労 攻撃力 25	●店…Aガルドーブ(#10~) ●落…リブリ ●拾…A古龍の砦(MAP17-26A	買 300 売 75
攻撃系	通常	ホーリー	5±3	敵全体	敵を聖なる光で包み、せん滅する(ゾンビタイプの敵は即死) ●ステータス異常：過労 攻撃力 32	●盗…パトロ ●拾…H滅びの塔(MAP25-2H) ●…サンフェイサー、ケンシ・ミゲル、天龍、エルゼ、ドルホーリー、時を喰らうもの	買 — 売 120
攻撃系	通常	ウルトラノヴァ	6±2 先天属性限定	敵全体	超高エネルギー球に敵を吸いこみ、大爆発を起こす 攻撃力 42	●落…ドルホーリー ●拾…A星の塔(MAP36-15A) ●…天龍、巨星の子ダリオ、ドルホーリー、時を喰らうもの	買 — 売 195
回復系	通常	リバイブ	1±7	味方単体	戦闘不能状態を回復し、かつHPも回復する。HP回復量は、配置したグリッドのレベルで変化(※) 回復力 変動	●拾 H A蛇骨館(MAP10-3H、10-11A)、カオスフィールド(MAP18-1)	買 — 売 100
回復系	通常	リカバー	3±5	味方全体	白い光で包みこみ、HPを回復する 回復力 24	●店…Aテルミナ(#19~)、H Aガルドーブ(Aは#10~) ●盗…ペーパードール ●拾 Hヒドラの沼(MAP12-5H	買 380 売 95
回復系	通常	ピュリファイ	4±4	味方単体	戦闘不能をのぞいた、すべてのステータス異常を回復する	●店…Hガルドーブ ●盗…ニワトリス(A溺れ谷、A影切りの森) ●拾…H滅びの塔(MAP25-2H	買 210 売 52
回復系	通常	リターン	5±3 先天属性限定	味方単体	戦闘不能状態を回復し、かつHPを全回復する	●他…Hマブーレの入口にいる亜人に話しかけたあと町を出て、ふたたび町にもどり、もう一度話しかける	買 — 売 250
回復系	通常	ホーリーライト	6±2 先天属性限定	味方全体	白い光が天から降りそそいで、HPを全回復し、かつ戦闘不能をのぞいた、すべてのステータス異常を回復する	●盗…ヴィータ#2、ヴィータ#3、フェイト、時を喰らうもの(初期形態 ●拾 A星の塔(MAP36-12A	買 — 売 202
回復系	消費	クリア	2±0	味方単体	過労、睡眠、白属性エレメント使用不可のステータス異常を回復する	●店…H Aテルミナ(Aは#19~) ●落…カメリオ ●盗…ペーパードール	買 40 売 10
回復系	消費	オールクリア	4±0	味方単体	戦闘不能をのぞいた、すべてのステータス異常を回復する	●店…Hガルドーブ ●落…カメリオ、エルゼ ●盗…エルゼ ●拾…A天下無敵号(MAP14-6A	買 500 売 125
補助系	通常	フィルホワイト	1±7	敵味方単体	直接攻撃の属性を一定時間白にする	●店…Aマブーレ(兄) ●拾…A蛇骨館(MAP10-19A	買 75 売 18

※……Lv1のグリッドに配置したときは、最大HPの30%ぶん回復(端数切り捨て)。グリッドのレベルが1上がることにHP回復量は最大HPの10%ぶんずつ増加する

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
補助系	通常	アンチブラック	3±5 先天属性限定	敵単体	黒属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常 黒属性エレメント使用不可	●拾 H古龍の砦 MAP17-26H	— / 52
補助系	通常	ウォール	4±4	味方単体	魔法攻撃で受けるダメージ量を一定時間25%減らす	●店 Hカルトーブ Aマブーレ兄 ●盗 ニワトリス H別れ谷 H切り刃の森	430 / 107
補助系	通常	センスティブ	4±4	敵単体	魔法攻撃で受けるダメージ量を一定時間25%増やす	●店 Hカルトーブ Aマブーレ兄 ●盗 ヘーパトール	430 / 107
補助系	通常	マナコール	6±2	フィールド	エレメント攻撃のダメージ量を一定時間1.5倍にする	●店 Hカルトーブ HAマブーレ Aは弟 #10~ ●盗 ラディウス ●盗 ニワトリス H別れ谷 H切り刃の森、オプサト〜 ●拾 Aクロノポリス MAP32-6A	1670 / 417
補助系	通常	Mイレイザー	6±2 先天属性限定	味方単体	受けるエレメントを一定時間無効化する	●店 Hカルトーブ ●盗 巨星の子	2880 / 720
補助系	トラップ	ホーリー	5±0	敵全体	敵が使う「ホーリー」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ Aは弟、#10~ ●盗 モウンャダマ HA亡者の島	300 / 75
補助系	トラップ	ウルトラノヴァ	6±0	敵全体	敵が使う「ウルトラノヴァ」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ Aは弟 #10~ ●盗 モウンャダマ HA亡者の島	400 / 100
補助系	トラップ	ユニコーン	7±0	敵全体	敵が使う「ユニコーン」に対してトラップを張る	●店 HAマブーレ Aは弟、#10~ ●盗 モウンャダマ、H亡者の島	500 / 125

召喚エレメント



名前	固有レベル&レベル幅	対象
ユニコーン	7±1 先天属性限定	味方全体

効果	入手方法
空からユニコーンが出現。ツノから放たれた光により、防御力を20%アップさせ、魔法攻撃で受けるダメージ量を25%減らす	●盗 ニワトリス、H別れ谷 H切り刃の森 [illegible]



名前	固有レベル&レベル幅	対象
セインツ	8±0 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
天使の軍団が、空中から敵めがけてヤリを投下。直後に味方全体のHPを全回復させる 攻撃力 110	●盗 天龍

黒属性

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
攻撃系	通常	ヘビィブロー	1±7	敵単体	[illegible]をはね飛ばす 攻撃力 13	●[illegible] ●[illegible]など ●[illegible]	60 / 15
攻撃系	通常	ゲットソウル	2±0	敵単体	敵の魂を抜き取る [illegible] ●ステータス異常 [illegible]	●[illegible] ●[illegible]など ●[illegible]	100 / 25
攻撃系	通常	グラビトン	3±5	敵全体	超重力で敵を地面にめりこませる 攻撃力 16	●[illegible] #10~ ●[illegible] ●[illegible] MAP14-4[illegible]	120 / 30
攻撃系	通常	インフェルノ	4±0	敵単体	敵の足元に[illegible]を発生させ、引きずりこむ。40%[illegible]確率で[illegible]させる	●[illegible] #10 ●[illegible]など ●[illegible] MAP25-6[illegible] MAP32-14[illegible]	300 / 75
攻撃系	通常	フリクション	5±3	敵単体	敵を上空に跳ねとばし、そのまま高熱ヒートで落下させる 攻撃力 36	●[illegible] ●[illegible] MAP24-2[illegible] ●[illegible]など	— / 120
攻撃系	通常	ブラックホール	6±2 先天属性限定	敵全体	ブラックホールが敵を吸いこむ。20%の確率で[illegible]。[illegible]場合はダメージを与える 攻撃力 44	●[illegible] MAP36-14[illegible] ●[illegible]	— / 195
回復系	通常	リベンジ	5±3 先天属性限定	敵単体	使用者のステータス異常をすべて回復し、同じステータス異常を敵にひきおこす	●[illegible] ●[illegible] MAP22-3[illegible]	600 / 150
回復系	消費	ヴォイド	2±0	味方単体	暗闇、呪い、黒属性エレメント使用不可ステータス異常を回復する	●[illegible] #19~ ●[illegible] ●[illegible]	15 / 3
回復系	消費	ポーション	6±0	味方単体	バトル中もしくはメニュー画面で使ったとき、HPを200回復する	●[illegible] #19 ●[illegible]など ●[illegible]など ●[illegible] MAP32-2[illegible]など ●[illegible] →P.285	60 / 15
補助系	通常	フィルブラック	1±7	敵味方単体	通常攻撃の属性を一定時間黒にする	●[illegible] ●[illegible] ●[illegible] MAP10-6[illegible]	75 / 18
補助系	通常	アンチホワイト	3±5 先天属性限定	敵単体	白属性のエレメントを一定時間使用不可にする ●ステータス異常 白属性エレメント使用不可	●[illegible] MAP17-25[illegible]	— / 52
補助系	通常	ジーニアス	4±4	味方単体	魔法攻撃力を一定時間20%アップさせる	●[illegible]	430 / 107
補助系	通常	フーリッシュ	4±4	敵単体	魔法攻撃力を一定時間20%ダウンさせる	●[illegible] ●[illegible]クロウ	430 / 107
補助系	通常	マナフィーブル	6±2	フィールド	エレメント攻撃[illegible]一定時間半分にする	●[illegible] #10 ●[illegible] ●[illegible] MAP25-6[illegible]	1670 / 417

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
補助系	通常	フォゲット	6±2 先天属性限定	敵味方単体	エレメントを一定時間使用できなくする ●ステータス異常 全属性エレメント使用不可	●店 Ⓗカルドーノ ●落 スカイフレーム ●拾 Ⓗ滅びの塔 MAP25-4Ⓗ	2880 / 720
補助系		Ⓣフリクション	5±0	敵全体	敵が使う「フリクション」に対してトラップを張る	●店 ⒽⒽマブーレ Ⓗは第 #10～ ●拾 Ⓗ竜骨館 崖 MAP9-3Ⓗ	300 / 75
補助系		Ⓣブラックホール	6±0	敵全体	敵が使う「ブラックホール」に対してトラップを張る	●店 ⒽⒽマブーレ Ⓗは第 #10～ ●盗 カメイ（変身前・後）	400 / 100
補助系		Ⓣ訪問者	7±0	敵全体	敵が使う「訪問者」に対してトラップを張る	●店 ⒽⒽマブーレ Ⓗは第 #10～ ●盗 カケタコ	500 / 125

召喚エレメント



名前	固有レベル&レベル幅	対象
訪問者	7±1 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
宇宙から飛来した巨大な円盤が、[illegible]を発射し、敵を中心に大爆発を起こす ●ステータス異常 [illegible]	●Ⓣ スカイフレーム、ソアス、カケタコ、トレバーン、時を喰らうもの（初期装備）

攻撃力 85



名前	固有レベル&レベル幅	対象
ジ・エンド	8±0 先天属性限定	敵全体

効果	入手方法
死神が現れて敵を体内に吸いこみ、上空からたたきつけるように落とす	●落 星龍

攻撃力 110

系統	種別	名前	固有レベル&レベル幅	対象	効果	入手方法	売買価格
?		クロノクロス	8±7 セルジュのみ	フィールド	配置することで、使ったエレメントの属性が画面上部に順に表示される。7つ前のものまで、時を喰らうもの戦で配置したクロノクロス[illegible]以下、あるエレメントで使用済みのものをふたたび使用可能にする	●他 星の塔出現後、Ⓓ龍神の島にある星の塔へ行き、ふたつある台座に憎しみの炎の破片と愛の炎の破片を置く →P239	― / ―

固有エレメント

セルジュ



属性	○

修得方法

Lv3 ··········★ 3
Lv5 ··········★15
Lv7 ··········★35

Lv3	Lv5	Lv7
ダッシュ斬り	**シャイニング**	**スカイアロー**

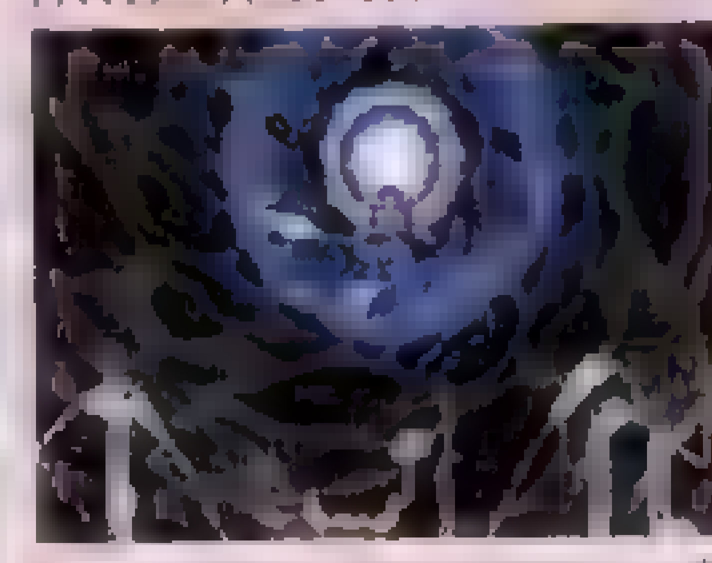
ダッシュ斬り



敵の横を高速で走り抜けながら斬りつける
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

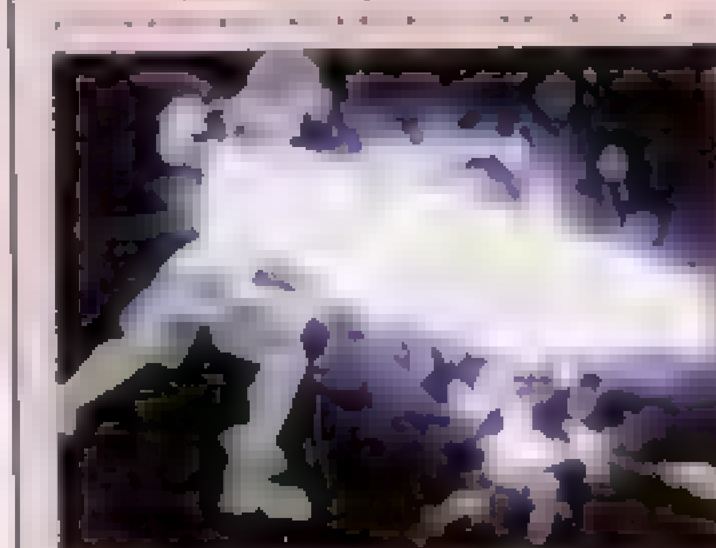
シャイニング



頭上に気をためた玉を作り、一気に放出する
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 28

スカイアロー



装備しているスワローに気を集中させて、投げつける
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 52

キッド



属性	●

修得方法

Lv3 ··········★ 3
Lv5 ··········★15
Lv7 ··········→P22

スティール



アイテムやエレメントを盗む。成功率は、その時点での強攻撃の命中率と同じ
●対象：敵単体

レッドニードル



両手から無数のダガーを投げる
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 28

ヒートショット



ルッカの発明品のスイッチを踏み、[illegible]2発[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：やけど

攻撃力 52

ヤマネコ



属性	●

修得方法

Lv3 ··········★ 3
Lv5 ··········★15
Lv7 ··········★35

グライドフック



ジャンプした空中で身をひるがえし、斬りつけながら着地する
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

キャッツレイド



たくさんの[illegible]敵に突撃させる
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 28

ゼロエターナル



左手に集中した力を地面にたたきつけ、すべてを[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 42

名前の変更にともなう固有エレメント名の変化

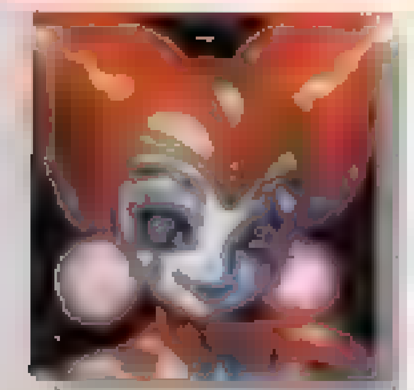
固有エレメントには、キャラクターの名前かエレメント名に含まれているものがある。基本的にはキャラクター名を変更してもエレメント名は変わらないが、ラズリーだけは例外。固有エレメント名の「ラズ」の部分が、変更したキャラクター名の最初の2文字になるのだ



▲たとえばラズリーの名前を「アルテマニア」と変更した場合、ラズリンスターはこのような名前に変わってしまう。「ラズリーハート」「ラズフラワー」も同様に変化する

	Lv3	Lv5	Lv7

ツクヨミ



属性 ●

修得方法

Lv3 ★3
Lv5 ★19
Lv7 ★[illegible]

月刃



[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 20

月護



月あ[illegible]身をまえて 月から[illegible]味方[illegible]能力を一定時間20[illegible]さら、魔法攻撃[illegible]受けるダメージ[illegible]を一定時間2[illegible]す
●対象：味方全体

月壊



月食の力ですべてを壊す
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：エレメント使用不可と戦闘不能以外すべて

攻撃力 42

レナ



属性 ●

修得方法

Lv3 ★3
Lv5 ★1[illegible]
Lv7…………(→P.28)

乙女のビンタ



往復ビンタを2回敵に見舞う
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

乙女のこころ



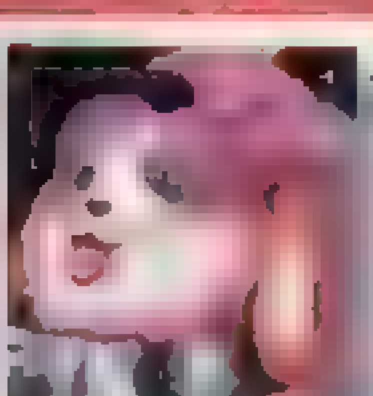
[illegible]メントが、それぞれ33%の確率[illegible]
●対象：自分

乙女のいのり



[illegible]る。攻撃力を一定時間20%アッ[illegible]一定時間9[illegible]
●対象：自分

ポシュル



属性 ○

修得方法

Lv3 ★3
Lv5 ★1[illegible]
Lv7 [illegible]

ポヨシュルー



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

ブシュシュルー



その場で横に回転して掘り起こした土を、うしろ脚で吹き飛ばす
●対象：敵全体 ●タイプ：物理

攻撃力 62

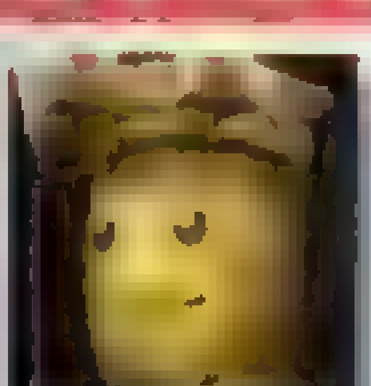
ビガシュルー



首輪についたカギをはずし、巨大[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：ねんざ

攻撃力 92

[illegible]



属性 ●

修得方法

Lv3 ★3
Lv5 ★19
Lv7 (→P.[illegible])

呪円



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 23

側転炎舞



両手足に炎をまとい、笑いながら[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 62

刺死炎舞



頭のクギを敵の頭に突き刺し、プロペラの要領で浮上後、落とす
●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：呪い

攻撃力 92

	Lv3	Lv5	Lv7

アルフ

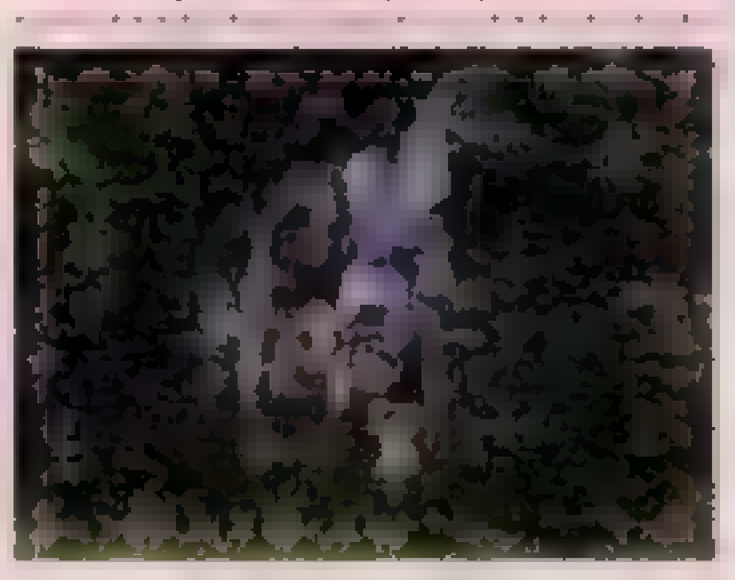


属性 ●

習得方法

Lv3 ……………★ 3
Lv5 ……………★15
Lv7 ……………★35

インボディー



自分の手のなかで消したロッドを、敵の体内から出現させて、身体をつらぬく
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 23

トゥソード



ロッドを2本の剣に変えて、敵を突き刺す
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 34

ソーヘブン



投げ上げたロッドに稲妻を集め大きな落雷を起こす
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 52

スラッシュ



属性 ●

習得方法

Lv3 ……………★ 3
Lv5 ……………★15
Lv7 ……………→P.32

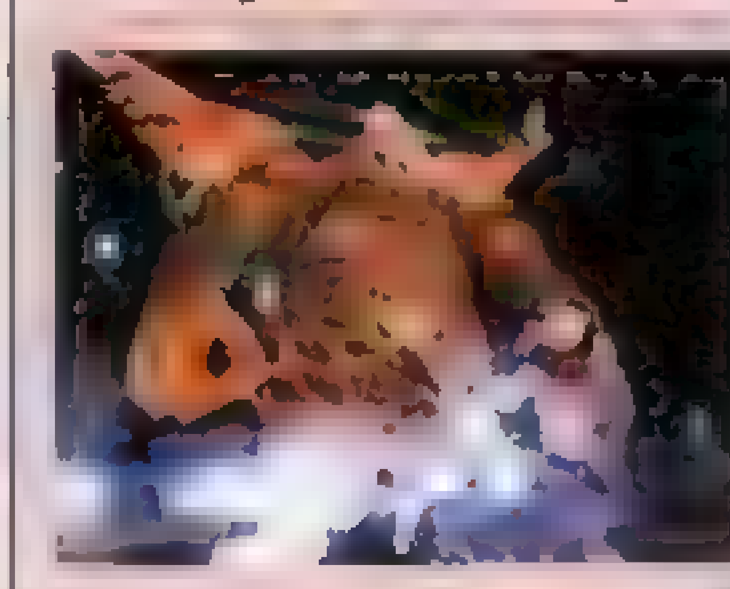
リズムブレイク



愛用のギターをたたきつける
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

フリーズビート



敵の前にすべりこみ、ギターを弾いて冷たいビートを浴びせる
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：風邪＋凍結

攻撃力 34

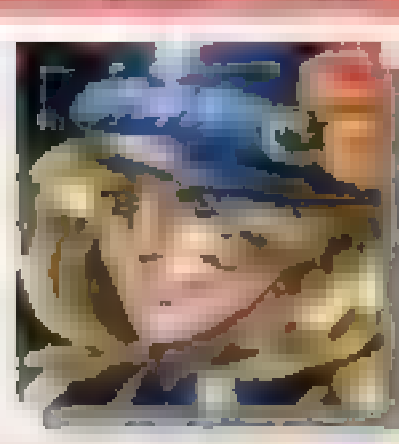
ショックノイズ



スポットライトを浴びながらギターを弾き、激しいリズムで敵を吹き飛ばす
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 42

ピエール

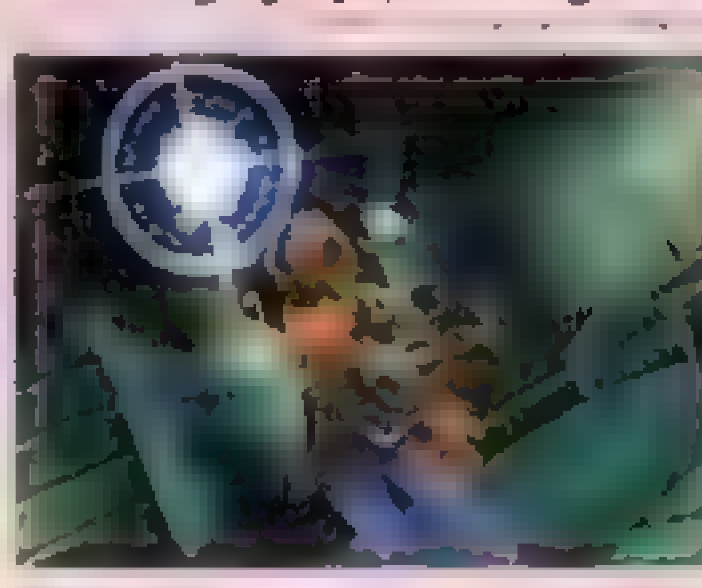


属性 ●

習得方法

Lv3 ……………★ 3
Lv5 ……………★19
Lv7 ……………→P.33

バッジスパーク



勇者の証をかかげる。HPを回復し、勇者効果（→P.451）があれば能力値もアップする（※1）
●対象：自分

攻撃力 25

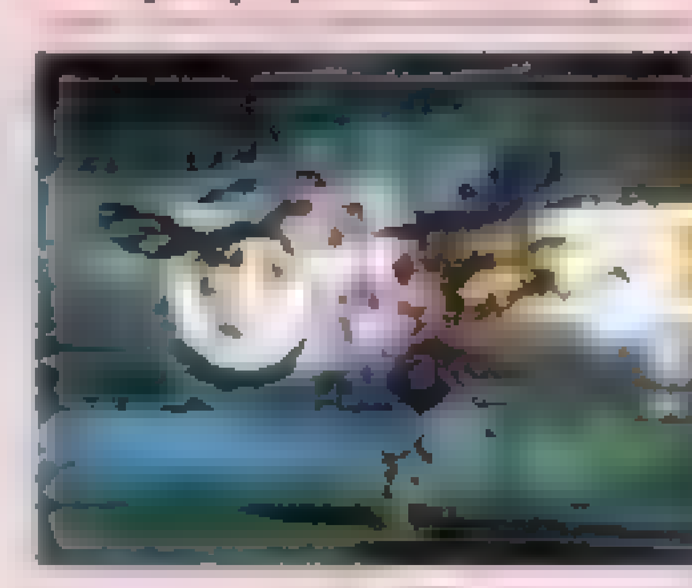
ダブルヒット



軽やかにジャンプしながら剣を振りおろして斬りつけ、そのまま斬り上げる
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 80

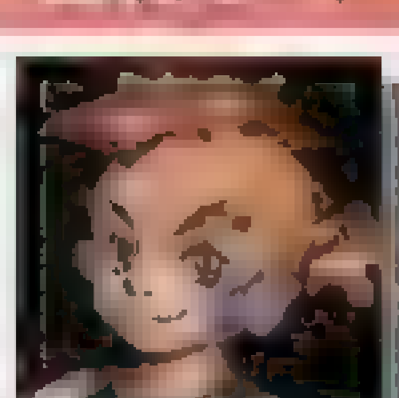
サイラスパンチ



サイラスから受け継いだパンチを出す。勇者効果（→P.451）がないとダメージを与えられない
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

コルチャ



属性 ●

習得方法

Lv3 ……………★ 3
Lv5 ……………★15
Lv7 ……………→P.34

ヘッドバット



泳ぐように空中へ跳び上がり、敵めがけて頭突きを見舞う
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

フィッシング



ルアーを投げて敵を引っかけ、釣り上げたあとに落とす
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 76

ビッグキャッチ



ルアーを投げて、どこからともなくモンスターを釣り上げ、敵の頭上に落とす（→P.454）
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 14

※1……攻撃力、命中率、魔法攻撃力、防御力、回避率が一定時間20%ずつアップし、さらに魔法攻撃で受けるダメージが一定時間25%減る

LV3	LV5	LV7

ママチャ



属性 ●

LV3	★3
LV5	★15
LV7	★35

ヒップアタック



敵に[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力 60

フォルディング



敵を[illegible]えて折りたたんだあと全体重をかけて[illegible]す
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 混乱

威力 76

マザーズレイジ



身体をゆすって敵の頭上に家具用具をつぎつぎと落下させ、最後に巨大な金ダライを落とす
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力 92

ラズリー



属性 ●

LV3	★3
LV5	★[illegible]
LV7	★[illegible]

ラズリンスター



[illegible]する星を[illegible]落とす
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

威力 23

ラズリンハート



大きなハートで味方を包みこむ。HPを回復し、魔法攻撃力を一定時間20%アップさせる
●対象 味方単体

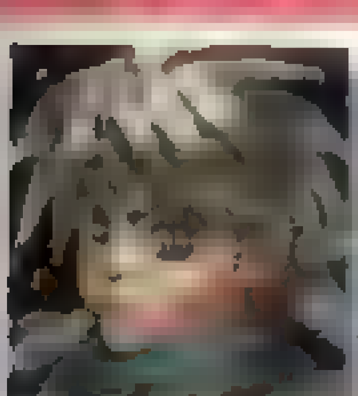
威力 30

ラズフラワー



パーティーの周囲にたくさんの花を降らせる。魔法攻撃で受けるダメージを一定時間25%減らす
●対象 味方全体

グレン



属性 ●

LV3	★3
LV5	★19
LV7	★40

ハードヒット



敵に[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力 60

ソードソニック



剣をすばやく抜き、発生させた衝撃波を[illegible]す
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力 76

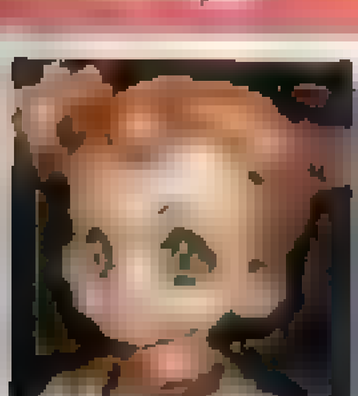
ソードスタッブ



剣を空中に投げて敵の頭上に落としたあと、[illegible]ヒザを乗せて深く突き刺す
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力 92

メル



属性 ●

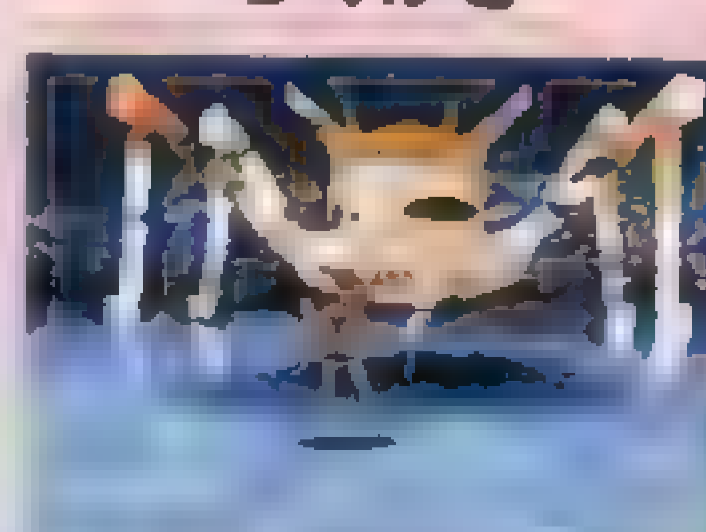
LV3	★3
LV5	★19
LV7	★40

ぬすむ



[illegible]
●対象 敵単体

らくがき



敵を[illegible]白に[illegible]その上に落書きをする
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法
●ステータス異常 めまい

威力 32

じたんだ



地団駄を踏んで大地を揺るがし敵の上に岩を落とす
●対象 敵全体 ●タイプ 魔法
●ステータス異常 ねんざ

威力 42

	Lv3	Lv5	Lv7

ドク



属性 ○

修得方法

Lv3 ……★ 3
Lv5 ……★19
Lv7 ……(→P.39)

Lv3 ハイスロー



[illegible]上[illegible]器を[illegible]て、敵の頭上に落とす
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

Lv5 ボーンブレイク



白い光を集中させた左手でなく[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 32

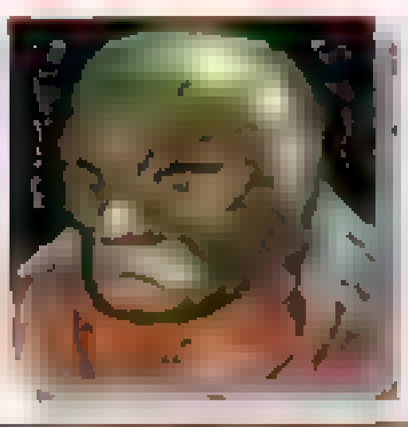
Lv7 ヒールシャワー



[illegible]HPを[illegible]魔法攻撃[illegible]一定時間[illegible]
●[illegible]

回復力 80

ジルベルト



属性 ●

修得方法

Lv3 ……★ 3
Lv5 ……★19
Lv7 ……(→P.40)

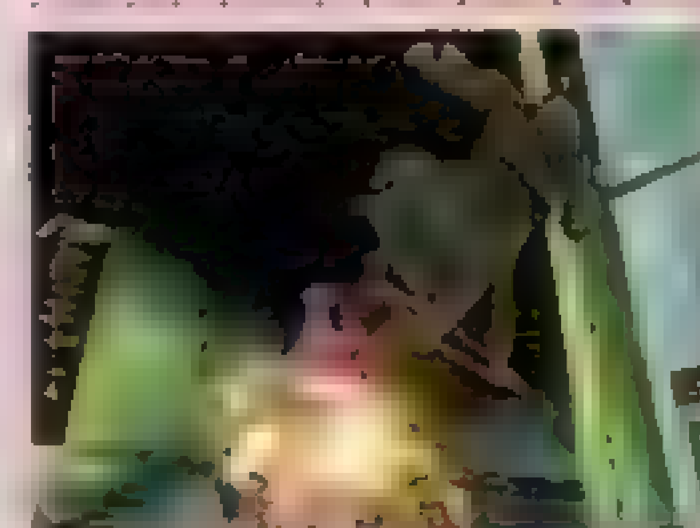
Lv3 ラリアット



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

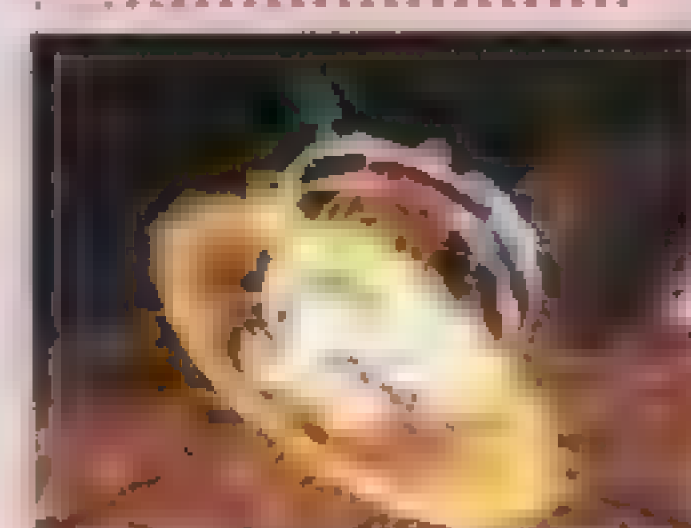
Lv5 スピンキック



側転からバック転をして敵に近づき、スピンをかけたドロップキックを放つ
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 76

Lv7 グレイブサルト



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

スカール



属性 ●

修得方法

Lv3 ……★ 3
Lv5 ……★15
Lv7 ……(→P.41)

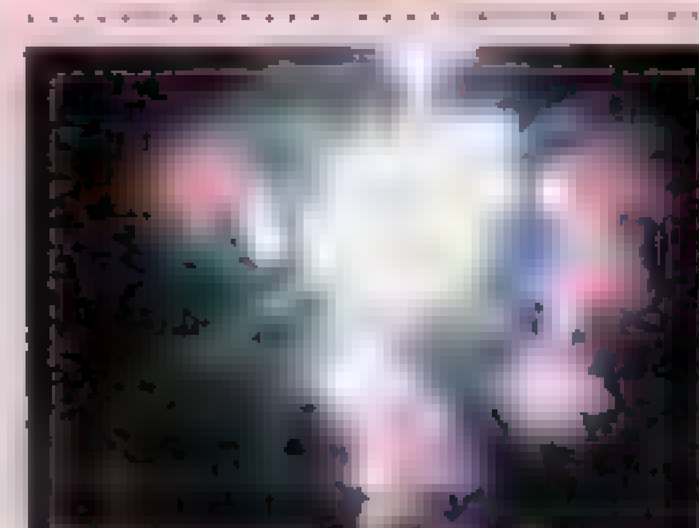
Lv3 玉いっぱい



敵の頭上から[illegible]落とす
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 20

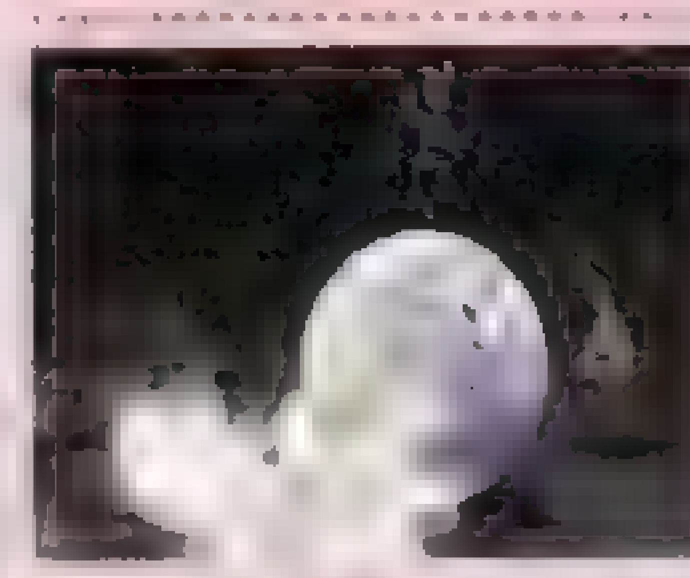
Lv5 風船ひとつ



[illegible]HP[illegible]
●対象：自分

攻撃力 32

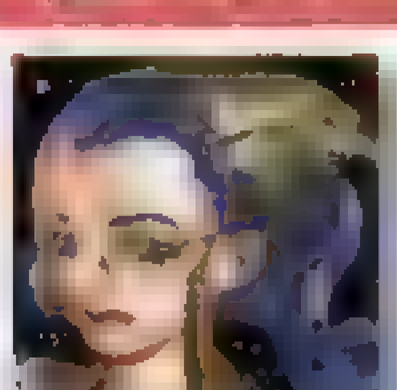
Lv7 大玉ころがし



大きな玉[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

ルチアナ

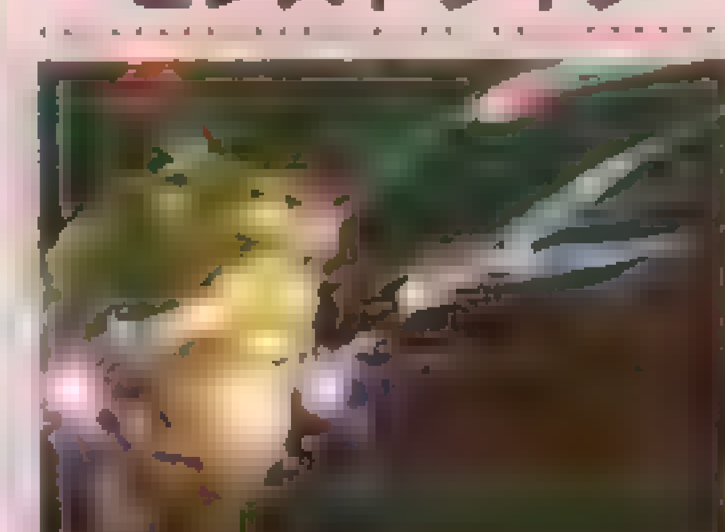


属性 ●

修得方法

Lv3 ……★ 3
Lv5 ……★19
Lv7 ……(→P.42)

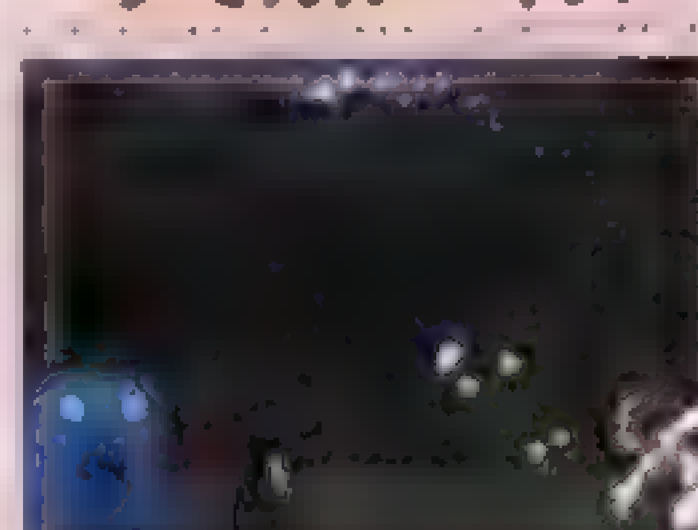
Lv3 ピンストライク



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 23

Lv5 ケミカルヘイズ



[illegible]
●対象：[illegible]
●[illegible]

Lv7 テストアメーバ

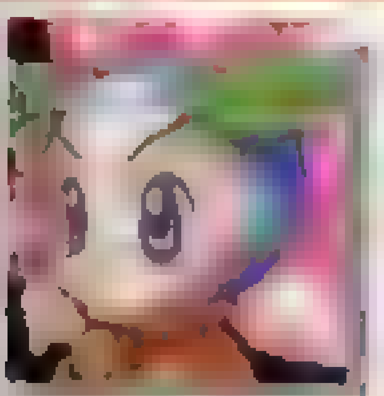


実験段階の新種のアメーバを敵に寄生させる
●対象：敵単体 ●タイプ：魔法

攻撃力 52

LV3	LV5	LV7

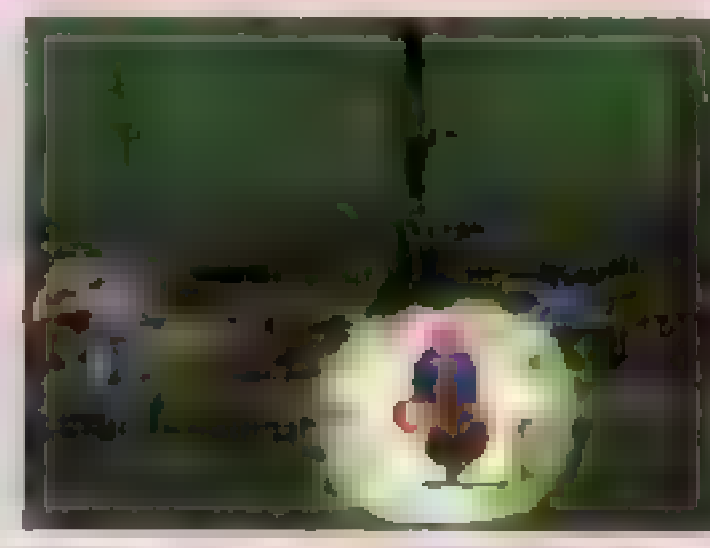
[illegible]



属性 ●

習得方法
Lv3 ……★ 3
Lv5 ……★15
Lv7 ……(→P.43)

ばんばん



両手[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

ちゅーちゅー



[illegible] HP [illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：[illegible]

攻撃力 32

ぱたんぱたん



両手[illegible]
●対象：[illegible] ●タイプ：物理

攻撃力 92

ラディウス



属性 ●

[illegible]
★ 3
★[illegible]
★[illegible]

遠身当て



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

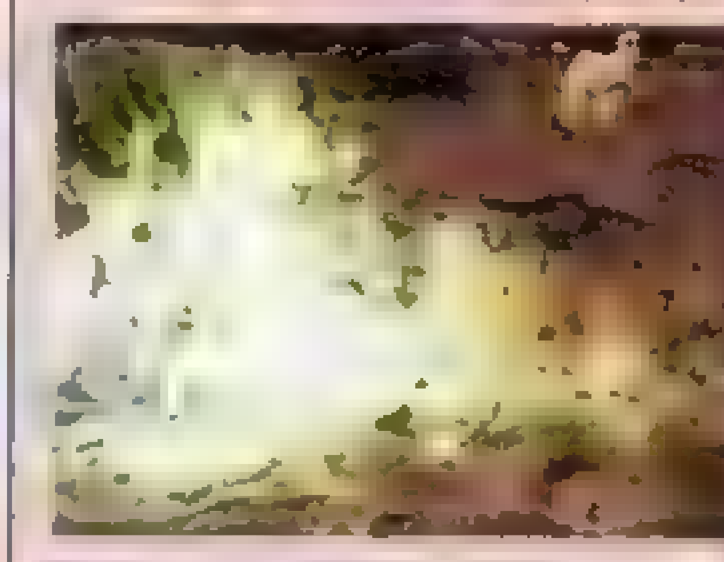
居合抜き



ゆっくりとつえをかまえてから、[illegible]
●[illegible] ●タイプ：物理

攻撃力 76

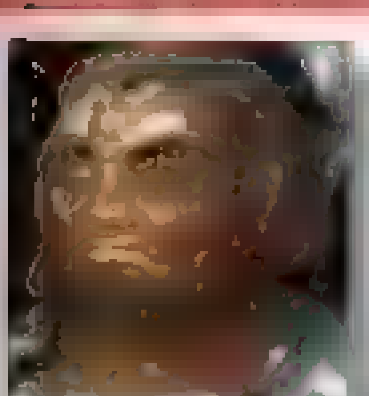
真気波



[illegible]えを自分の足元に突き立て、地面に気の波動を走らせて敵を吹き[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

ザッパ



属性 ●

[illegible]
……★ 3
……★19
……★40

パワークラック



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 60

スミススピン



[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：物理

攻撃力 62

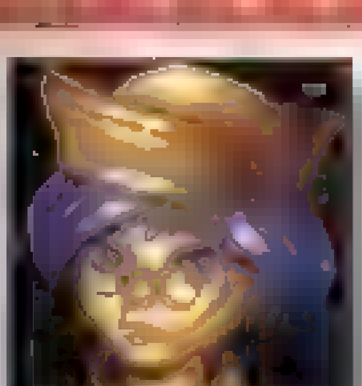
かじ屋のクソカ



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：やけど

攻撃力 92

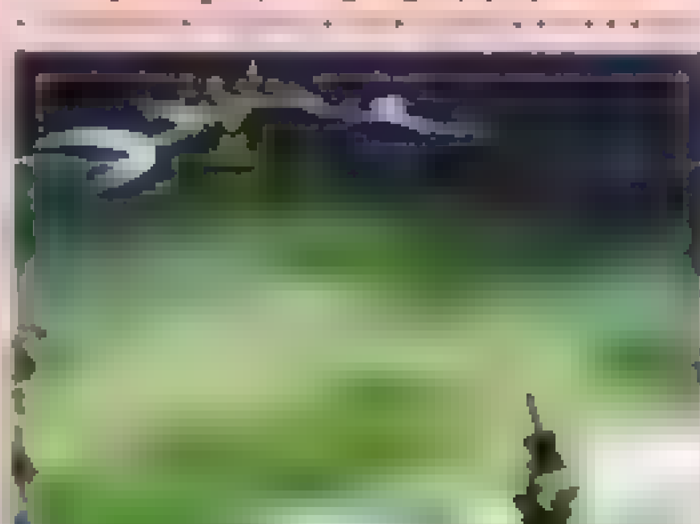
[illegible]



属性 ●

[illegible]
★ 3
★[illegible]
★[illegible]

ジャンプスロー



[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 80

べたぬり



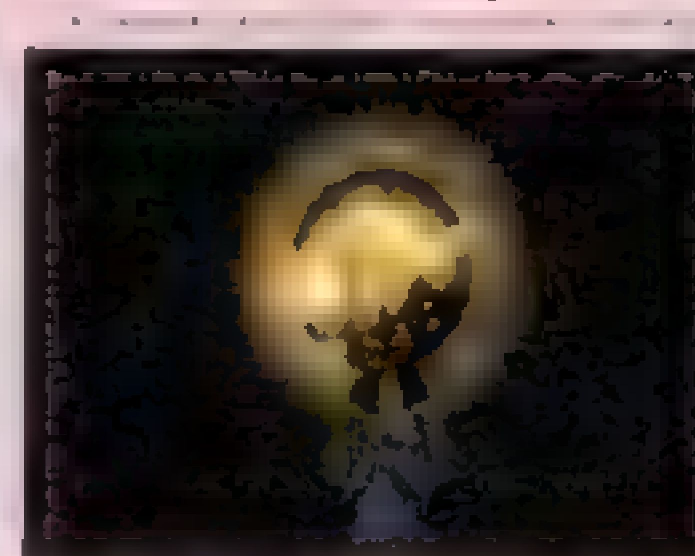
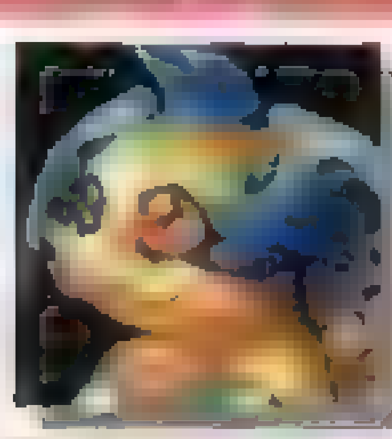
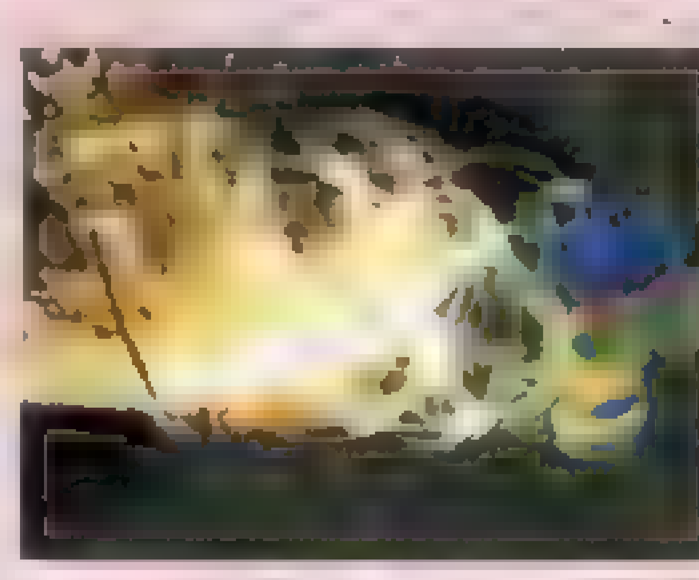
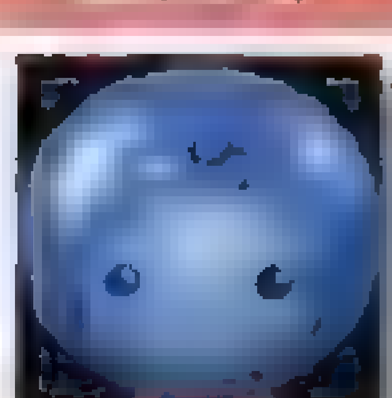
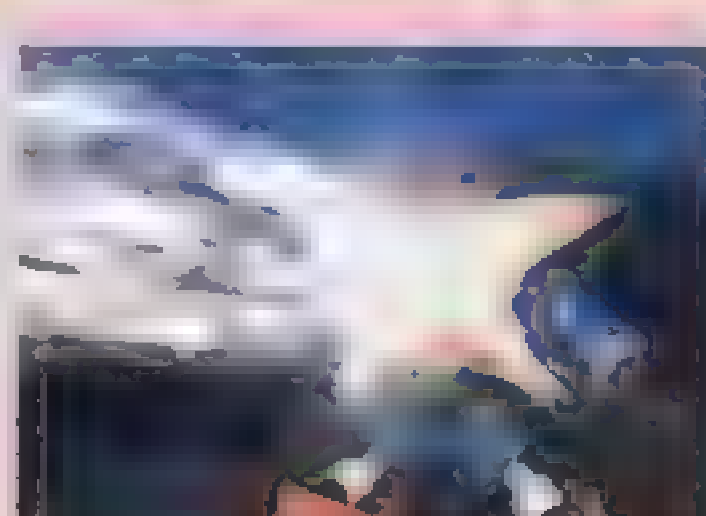
[illegible]
●[illegible]

パンクダッシュ



[illegible]
●対象：敵単体

攻撃力 30

	Lv3	Lv5	Lv7
イシト  属性 ○(黄) [illegible] Lv3 ……★3 Lv5 ……★15 Lv7 ……→P51	**スパイラルレイ**  銃から光線のようなエネルギーを発射する ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 [illegible] 23	**オーラレイン**  銃を天に向けて撃ち、上空から気弾の雨を降らせる ●対象 敵全体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 [illegible] [illegible] 34	**フルショット**  敵に狙いをつけて、巨大な気弾を撃ちこむ ●対象 敵単体 ●タイプ 物理 [illegible] 92
キノコ  属性 ○(黄) [illegible] Lv3 ……★3 Lv5 ……★15 Lv7 ……→P52	**きこりアタック**  木を切り倒すかまえで、敵に[illegible]つける ●対象 敵単体 ●タイプ 物理 [illegible] 60	**もくもく**  頭を振って[illegible]を発生させ、敵に[illegible] ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 [illegible] [illegible] 32	**どっきりキノコ**  [illegible] ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 [illegible] 52
竜の子  属性 ○(赤) [illegible] Lv3 ……★3 Lv5 ……★19 Lv7 ……→P53	**タイニーブレス**  敵に向けて火球を吐き出し、爆発させる ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 やけど [illegible] 23	**ブレスウイング**  [illegible] ●対象 敵全体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 [illegible] [illegible] 28	**ビッグマム**  [illegible] ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 [illegible] [illegible] 42
星の子  属性 ○(白) [illegible] Lv3 ……★3 Lv5 ……★19 Lv7 ……→P54	**スタープラチナ**  守護星神が[illegible] ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 [illegible] 23	**コメットビーム**  守護星神が地上に降り、[illegible] ●対象 敵全体 ●タイプ 魔法 ●ステータス異常 [illegible] [illegible] 28	**メテオザッパー**  守護星神が[illegible] ●対象 敵単体 ●タイプ 魔法 [illegible] 52

Lv3	Lv5	Lv7

スネフ



属性 ○（黄）

Lv3 ★3
Lv5 ★15
Lv7 ★35

ラピッドスロー



高くジャンプして空中から数多くの武器を投げる
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

23

HPシャッフル



残りHPの数字をサイコロ、ランダムで入れかえ、できた数字を残りHPにする。最大HPを超えることもある
●対象 自分

ソードボックス



敵を箱のなかに閉じこめ、4方向から剣を突き刺す
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

52

ジャネス



属性 ○（赤）

Lv3 ★3
Lv5 ★19
Lv7 P56

ドラムブレス



ひきにちりそうな大鼓で敵を押しつぶす
●対象 敵単体 ●タイプ 打撃

60

ニンジンアロー



大量のニンジンを発射、ミサイルのように飛ばす。最後に巨大ニンジンを敵の頭上に落とす
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

34

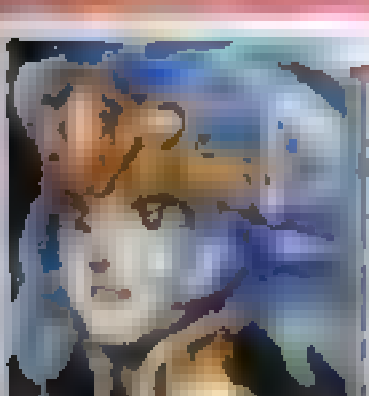
ガッシュアウト



その場ですわりこんで大鼓を乱打し、地面から噴出させた水で敵を吹き飛ばす
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

52

イレーネス



属性 ○（青）

Lv3 ★3
Lv5 ★19
Lv7 P57

ウォータブレス



口から勢いよく水を吹きかける
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法
●ステータス異常 風邪

23

いやしの調べ



ハープを演奏するとHPを回復し、同時に戦闘不能以外のすべてのステータス異常を回復
●対象 味方全体

60

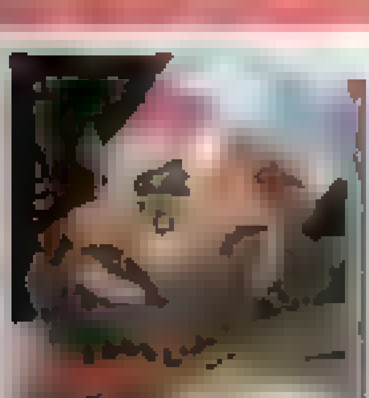
水撃の調べ



自分の足元から水を噴出させ、水で敵を跳ね飛ばす
●対象 敵全体 ●タイプ 魔法
●ステータス異常 風邪

42

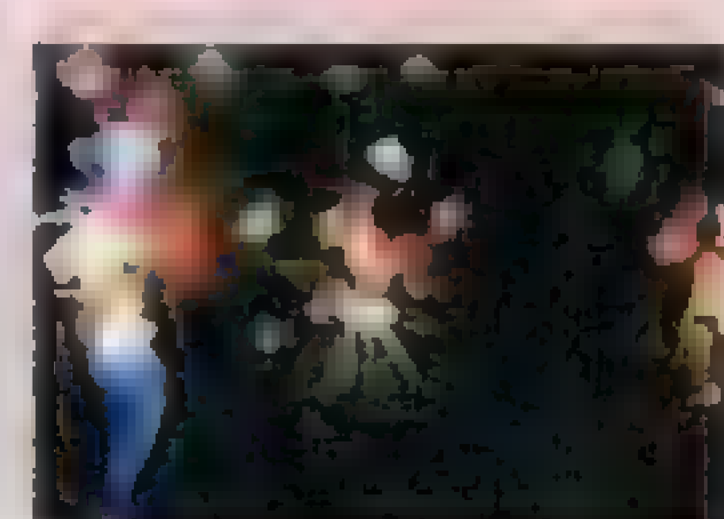
オーチャ



属性 ○（赤）

Lv3 ★3
Lv5 ★15
Lv7 P58

スパイス



元気になるスパイスを振りまくHPを回復。同時にやけどおよび戦闘不能も回復する
●対象 味方全体

30

ミステリクック



敵を鍋に入れて煮立てる。与えたダメージ量の4分の1だけ自分のHPを回復
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

32

アナザーサイド



地獄の料理長に変身し、よろいとケンで天井を落として敵をすりつぶす
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

52

	Lv3	Lv5	Lv7

ギャダラン



属性 ●

修得方法

Lv3 ………★3
Lv5 ………★19
Lv7 ………→P [illegible]

Lv3 ロケットアーム



ミサイルのように左腕を飛ばす
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

Lv5 ヘッドサーベル



[illegible]を[illegible]のような形にし、敵を横一直線に切り裂く
●対象：敵全体 ●タイ[illegible]物理
●ステータス異常：暗闇＋呪い

攻撃力 62

Lv7 ダークバースト



パレポリ軍が開発した重火器を左腕に装備し、極太の光線を放つ
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

ファルガ



属性 ●

修得方法

Lv3 ………★3
Lv5 ………★1[illegible]
Lv7 ………(→P 60)

Lv3 ぬすみ



アイテムやエレメントを盗む。成功率は、その時点での強攻[illegible]
●[illegible]

Lv5 遠方射撃



口笛を吹いて合図し、天下無敵号[illegible]
●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 28

Lv7 天下無敵斬



みずから封じていた禁断の必殺剣。走りながら剣を縦横に振るって斬[illegible]
●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

蛇骨大佐



属性 ○

修得方法

Lv3 ………★3
Lv5 ………★19
Lv7 ………(→P 61)

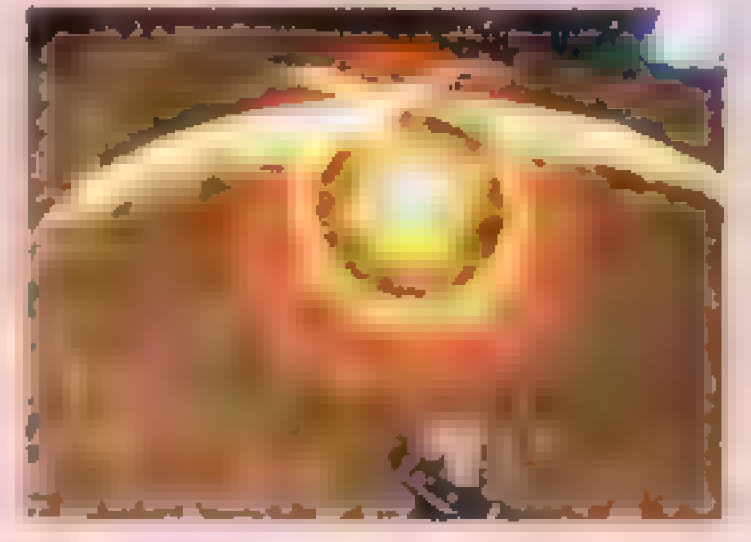
Lv3 重力斬



敵に一度斬りつけたのち、大きくジャンプして急降下しながら、も[illegible]
●対象：敵単体 ●タイ[illegible]物理

攻撃力 60

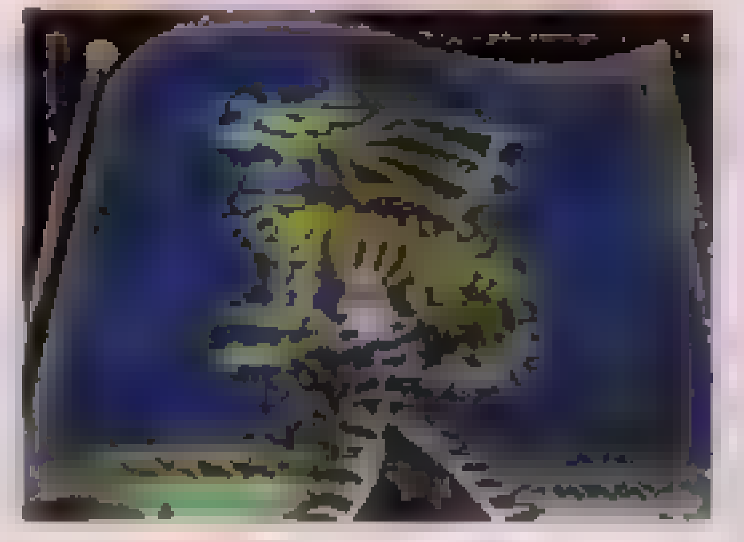
Lv5 真空刃



剣を3回振って大きな真空の刃を作り、敵に向けて放つ
●対象：敵全体 ●タイ[illegible]物理
●ステータス異常：ねんざ

攻撃力 62

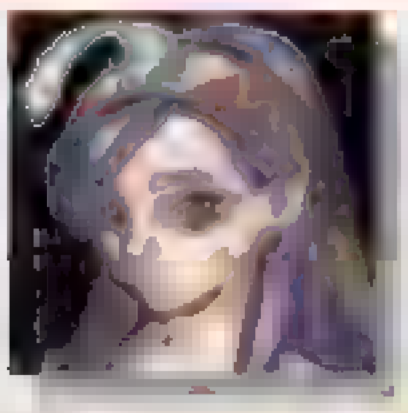
Lv7 蛇骨団旗



蛇骨団旗を背にして精神を入れ直す。HPを回復し、能力値も一定時間アップさせる（※1）
●[illegible]

回復力 100

リデル



属性 ○

修得方法

Lv3 ………★3
Lv5 ………★19
Lv7 ………→P 62

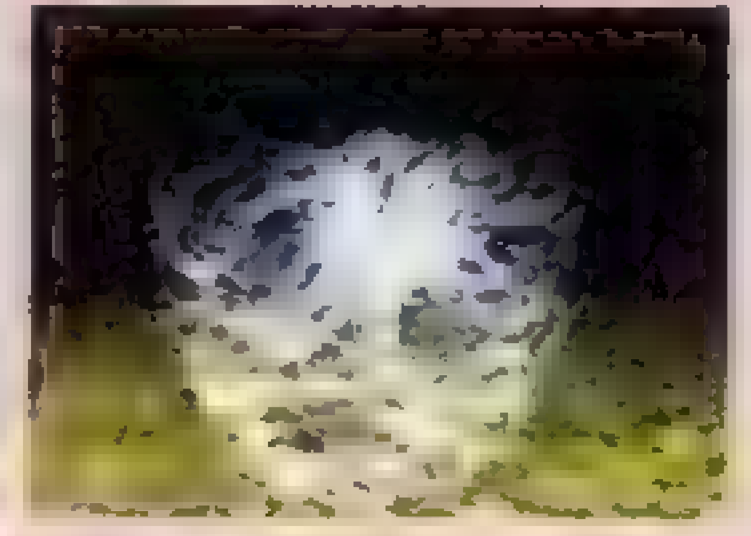
Lv3 白蛇の回復



白蛇の力で包みこむ。HPを回復し、同時に戦闘不能以外のすべてのステータス異常も回復する
●対象：味方全体

[illegible] 30

Lv5 白蛇の守護



白蛇の力で身体を守る。防御力を一定時間20％アップさせ、魔法攻撃で受けるダメージを一定時間25[illegible]
●対象：味方単体

Lv7 白蛇の精神



白蛇の力を受ける。「白蛇の精神」を含む使用ずみのエレメントが、それぞれ50％の確率でふたたび[illegible]
●[illegible]

※1……攻撃力、命中率、魔法攻撃力、防御力、回避率が一定時間20[illegible]アップし、さらに魔法攻撃で受けるダメージが一定時間25[illegible]減る

	LV3	LV5	LV7

カーシュ



属性

ドラゴンライド


[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理

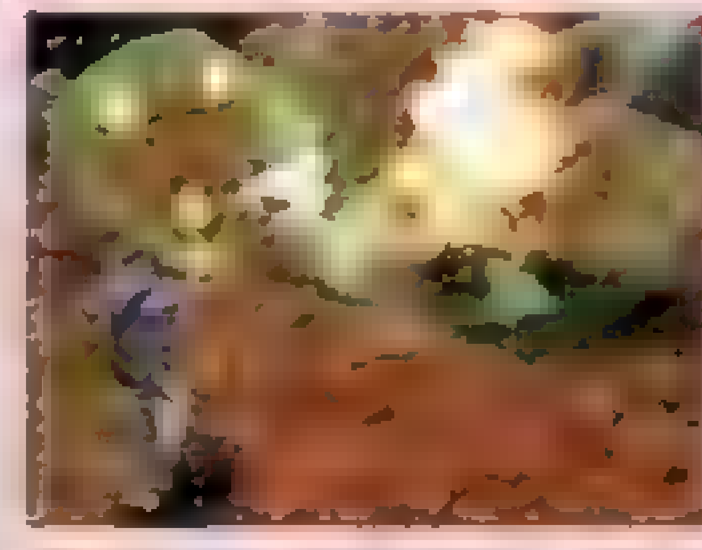
攻撃力 60

オーラアクス


[illegible]

●対象：敵全体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 62

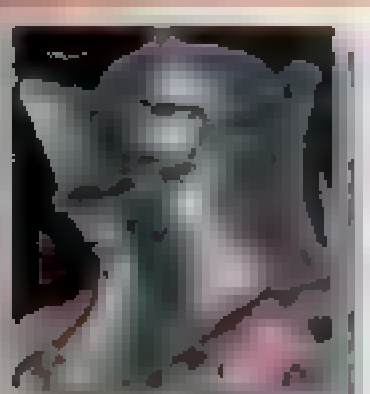
ジャイレイター


敵に[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 92

ゾア



属性

ドラゴンライド


[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：ねんざ

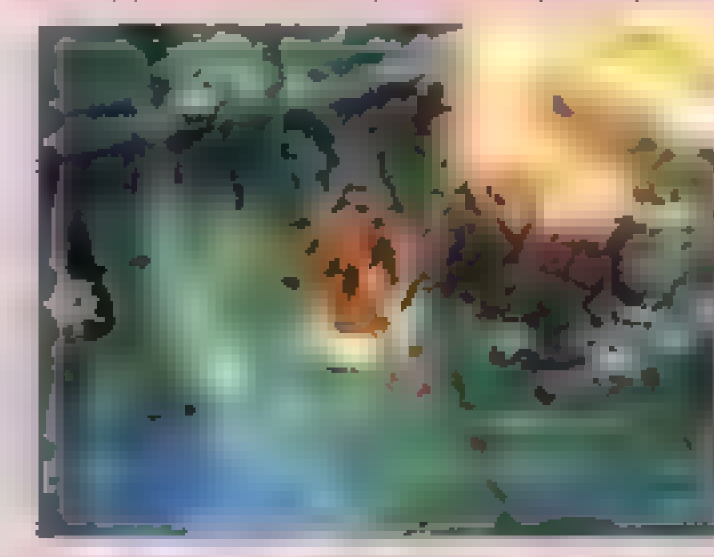
攻撃力 60

スピンアタック


回転しながら上空にジャンプ[illegible]そのまま頭から突っこむ

●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：めまい

攻撃力 76

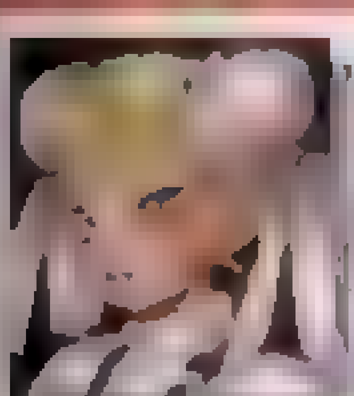
アッパーボム


敵を[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理
●ステータス異常：ねんざ+めまい

攻撃力 92

マルチェラ



属性

ラインピアス


[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

ラインスパーク


敵に突き刺した鋼鉄の糸を伝わせ[illegible]

●対象：敵全体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：風邪

攻撃力 28

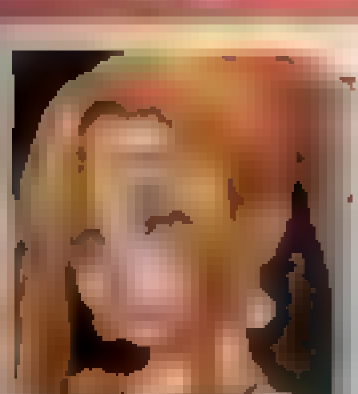
ワイプオフ


[illegible]地面を切り裂き、敵の足場をくずす

●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 42

ミキ



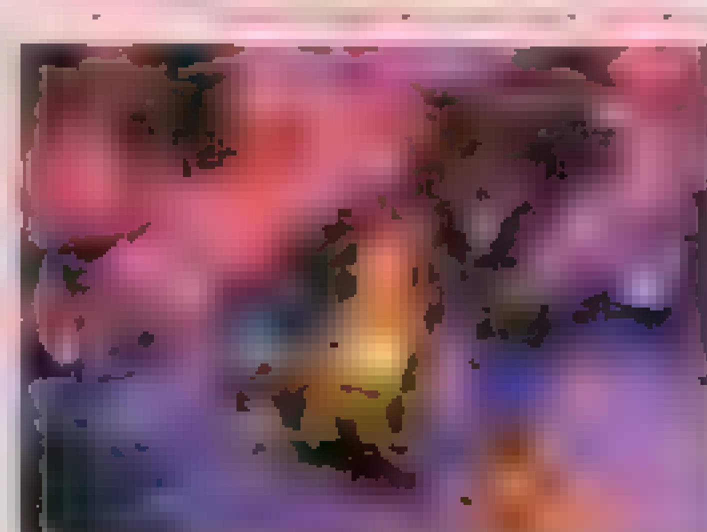
属性

ストンピング


[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：物理

攻撃力 60

セクシーアイズ


[illegible]

●対象：敵単体 ●タイプ：魔法
●ステータス異常：[illegible]

攻撃力 28

エアリアル


空中を舞い踊りながら多数の真空波を生み出し、敵にぶつける

●対象：敵全体 ●タイプ：魔法

攻撃力 42

	Lv3	Lv5	Lv7

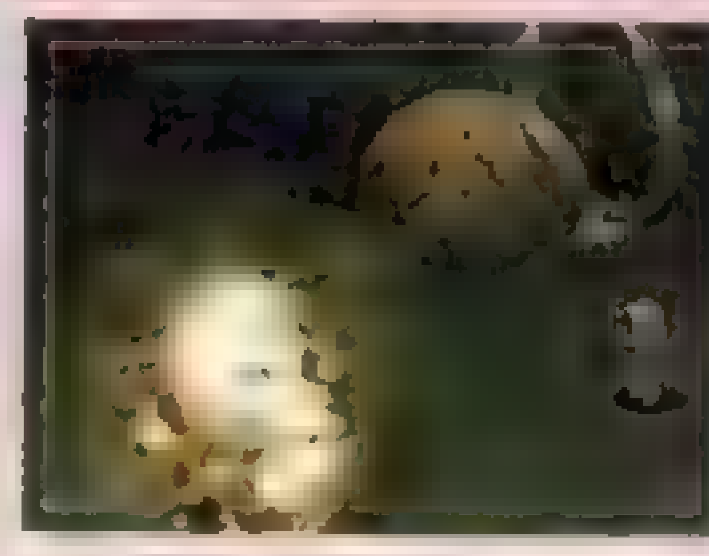
リーア



属性

Lv3 ★3
Lv5 ★15
Lv7 ★35

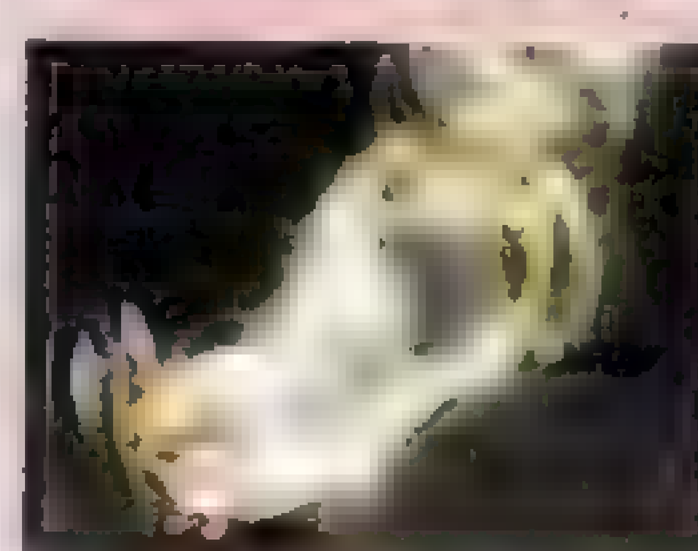
がんせき投げ (Lv3)



大きな岩を3回投げる
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 [illegible]

60

しっぽたつまき (Lv5)



しっぽを高速でまわして竜巻を発生させ、敵を巻きこむ
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

76

三段蹴り (Lv7)



空中で身をひるがえしながら、跳び蹴りを3発連続でくりだす
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 [illegible]

92

スティーナ



属性

Lv3 ★3
Lv5 →P68
Lv7 →P68

ディレアの影 (Lv3)



呼び起こしたディレアの霊力で、敵に魔法陣を放つ
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法
●ステータス異常 過労+睡眠

23

ヒドラの影 (Lv5)



呼び起こしたヒドラの霊力で、敵に突進する
●対象 敵全体 ●タイプ 魔法

28

ガライの影 (Lv7)



呼び起こしたガライの霊力で、両手の剣で敵を斬りつける
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

52

オルハ



属性

Lv3 ★3
Lv5 ★15
Lv7 →P69

連拳 (Lv3)



パンチやキックをつぎつぎとくり出し、最後に正拳突きを放つ
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

60

酔拳 (Lv5)



千鳥足で相手に近づいていき、強力な一撃を見舞う
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 混乱

76

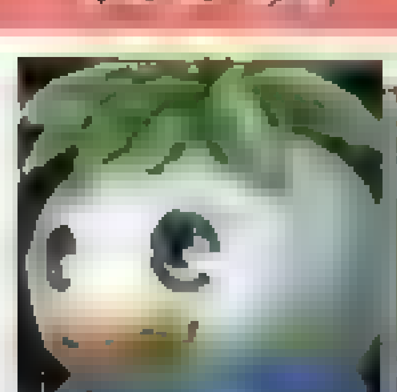
姉妹連拳 (Lv7)



「連拳」を妹のティアとともにくり出す
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

92

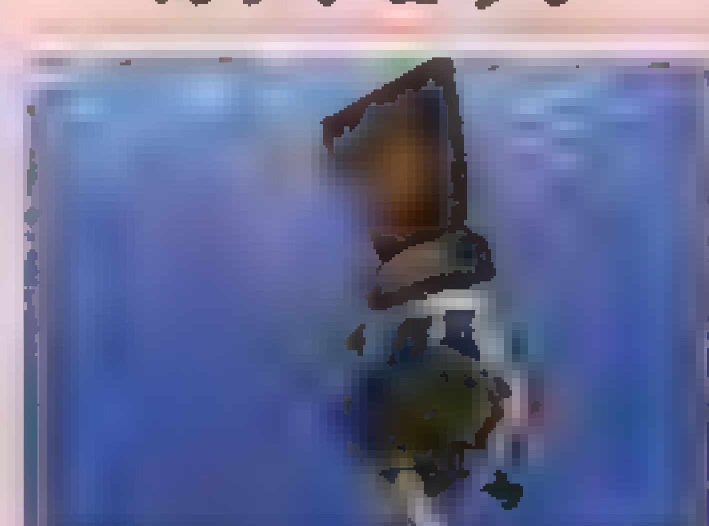
カブ夫



属性

Lv3 ★3
Lv5 ★19
Lv7 →P70

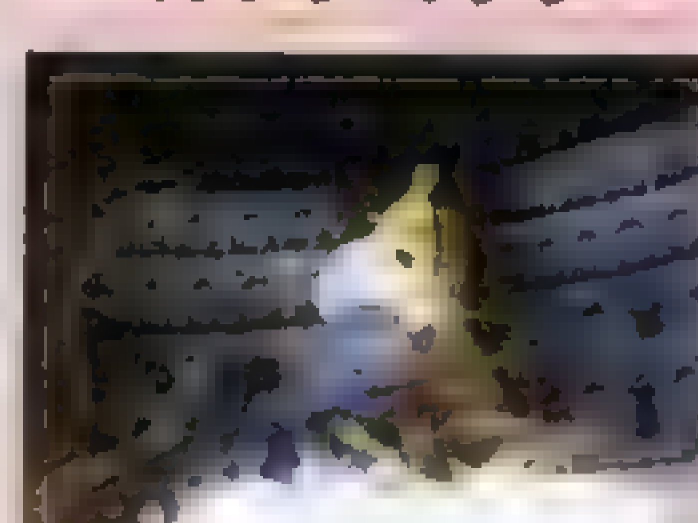
カブチョップ (Lv3)



右手を巨大化させ、力をこめてチョップを打つ
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 毒

60

カブショック (Lv5)



回転しながら地中にもぐり、敵の足元から出てきて頭突きを食らわせる
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

76

カブマジック (Lv7)



敵の頭上に巨大なカブを落とす
●対象 敵単体 ●タイプ 物理
●ステータス異常 毒+[illegible]

92

スプリガン



属　性
●

[illegible]	
Lv5	★15

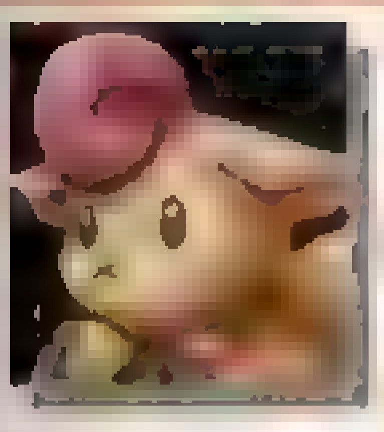
Lv5

スタイルコピー



足元に描いた魔法陣の力で、モンスターに変身する。基本的に、それまでのバトルでスプリガン、または「覚える」ノードを装備したキャラクターがトドメをさしたモンスターに変身可能→P 142 変身後は『スタイルコピー』がLv1に配置される
●対象　自分

ツマル



属　性
（変 動）

[illegible]	
Lv3	★8
Lv5	★15
Lv7	→P 46

ツマルの形態と固有エレメント

ツマルの進化（→P 44）は、固有エレメントにも大きく影響する。Lv3の『体当たり』とLv5の『なごむ』は、ツマルの形態によって動作や効力が変化。また、Lv7の固有エレメントは、形態によってちがうものを修得する。さらに、進化によってツマルの先天属性が変わると、すべての固有エレメントの属性も同じように変化するのだ。

Lv3

体当たり



敵に力いっぱい体当たりをする。動物形態はジャンプして、悪魔形態はスピンして突っこむなど、攻撃動作はツマルの形態により異なる
●対象　敵単体
●タイプ　物理

威力	60

Lv5

なごむ



草原の上で[illegible]ながら、ほんのりとなごむ。HPを回復し、同時にスタミナも回復する。HPの回復力とスタミナの回復量（※1）は、ツマルの形態により異なる
●対象　味方全体

回復力	※2

Lv7（[illegible]）

地獄乱舞



[illegible]体当たりを仕掛ける
●対象　敵単体●タイプ　物理

威力	92

Lv7（[illegible]）

ツマル砲



大好きな穴を見つけたので、つっこみ[illegible]ところ、その穴は大砲の発射口だった。勢いよく射出されてしまい、敵に体当たりをすることに
●対象　敵単体●タイプ　物理

威力	92

Lv7（[illegible]）

昇天



敵を軽く押して、高いところへと移動させ、そこから地面に向けて、真っ逆さまに落とす
●対象　敵単体●タイプ　魔法

威力	52

※1　動物形態：20　悪魔形態：30　天使形態：40　魔獣形態：30　聖獣形態：50　神獣形態：40
※2　動物形態：36　悪魔形態：38、天使形態：40　魔獣形態：40　聖獣形態：45　神獣形態：42

連携技（2人技）

エックス斬り

[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力	70×2

必要な固有エレメント


セルジュ
ダッシュ斬り（Lv3）


グレン
ハードヒット（Lv3）



Wスティール

[illegible] →P.210
●対象 敵単体

必要な固有エレメント


[illegible]
スティール（Lv3）


[illegible]
ぬすむ（Lv3）



ソードストーム

[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 魔法

威力	60

必要な固有エレメント


アルフ
トゥソード（Lv5）


[illegible]
ソードボックス（Lv7）



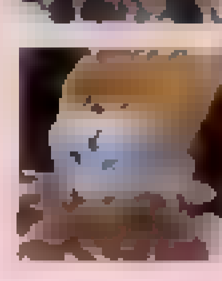
ダークスパーク

[illegible]
●対象 敵全体 ●タイプ 魔法

威力	48

必要な固有エレメント


[illegible]
フルショット（Lv7）


[illegible]
ダークバースト（Lv7）

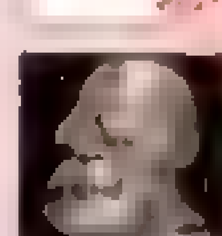


真龍剣

[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力	80×2

必要な固有エレメント


[illegible]
真気波（Lv7）


[illegible]
真空刃（Lv5）



ドラゴンブロー

[illegible]
●対象 敵単体 ●タイプ 物理

威力	80×2

必要な固有エレメント


[illegible]
ドラゴンライド（Lv3）


ソア
アッパーボム（Lv7）



フラメンコ

必要な固有エレメント


[illegible]
シヨックノイズ (Lv7)


[illegible]
エアリアル (Lv7)



ドラゴンライド

80×2

必要な固有エレメント


[illegible]
ビッグマム (Lv7)

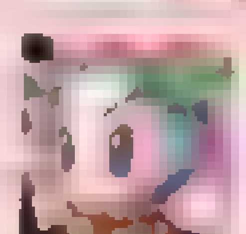

[illegible]
三段蹴り (Lv7)



カブファイナル

80×2

必要な固有エレメント


[illegible]
ばたんばたん (Lv7)


[illegible]
カブマジック (Lv7)



連携技(3人技)

ミックステルタ

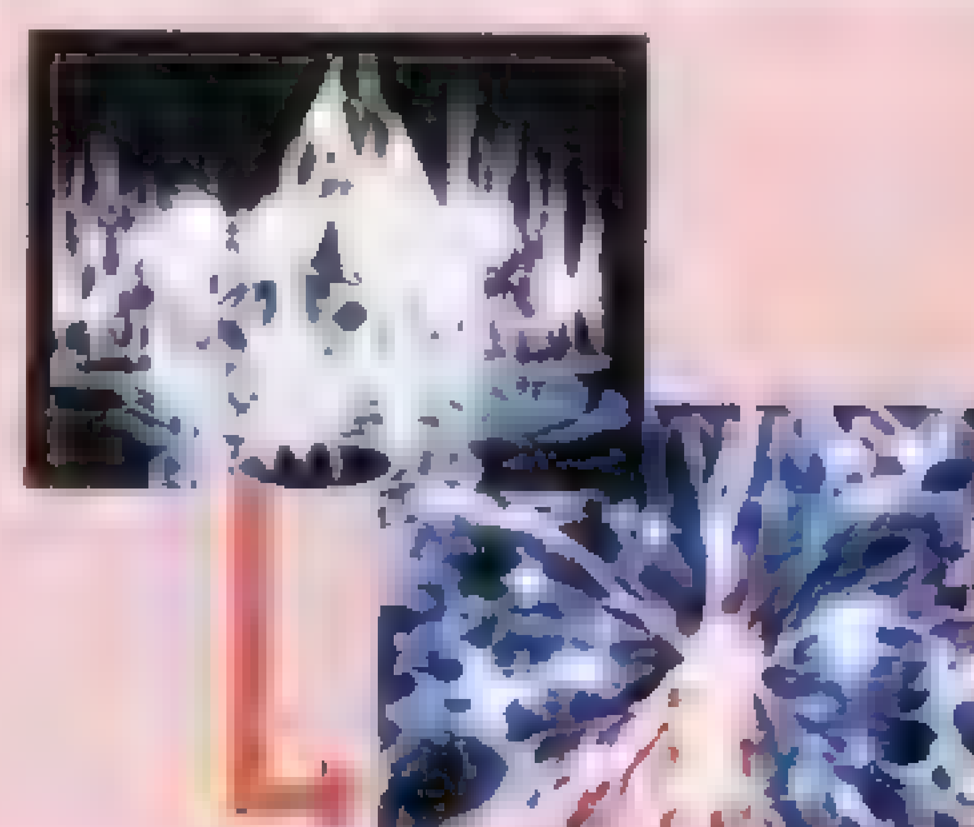
65

必要な固有エレメント


[illegible]
シャイニング (Lv5)


[illegible]
乙女のいのり (Lv7)

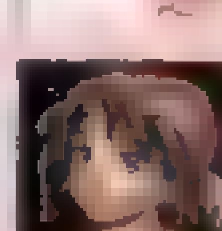

[illegible]
ラズフラワー (Lv7)



ゼット斬り

80×3

必要な固有エレメント


[illegible]
スカイアロー (Lv7)


[illegible]
レッドニードル (Lv5)


[illegible]
ダッシュ斬り (Lv4)



ULTIMANIA式遊びかたの提案 BATTLE&ELEMENT編

テーマに沿って戦おう!

勝てばいいだけの戦法なんて楽しくない――そんな人は、何らかのテーマに沿ったバトルをしてみよう。ここでは、4つのテーマを提案し、プレイするうえでのアドバイスを行なっていく。

テーマ① ひとつの属性だけで戦う

状況に応じて使いわけるのが有効とされている属性。これを、あえて1種類に限定しながら戦ってみよう。

STEP 1 味方の先天属性をそろえる

先天属性	該当するキャラクター
青	レナ、スラッシュ、ピエール、コルチャ、イレーネス、ファルガ、マルチェラ、オルハ
赤	キッド、ママチャ、ジルベルト、ザッパ、龍の子、ジャネス、オーチャ、ミキ
緑	ラズリー、グレン、改良種フィオ、スプリガン、ラディウス、パンクリフ、カーシュ、カブ夫
黄	ポシュル、メル、イシト、キノコ、スネフ、蛇骨大佐、ゾア、リーア
白	セルジュ、ドク、ツマル、星の子、リデル、スティーナ
黒	ヤマネコ、ツクヨミ、ラッキーダン、アルフ、スカール、ルチアナ、キャダラン

STEP 2 使うエレメントの属性をそろえる





STEP 3 強めのモンスターを工夫で撃破

[illegible]





STEP 4 フィールドエフェクトの性質を利用

[illegible]



STEP 5 最終パーティーを固める

[illegible]





ジェリーキングに要注意

[illegible]



まとめ

このテーマでは、属性が持つ性質をどこまで活かせるかがポイントとなる。2周目以降（→P.436）なら、白や黒属性以外のパーティーも組めるので、いろいろな属性のパーティーでクリアを目指してみよう（ただし、赤や黄属性ではかなりシビアだが）。

テーマ②

直接攻撃だけで攻める

ダメージを与える方法は直接攻撃のみで、エレメントは回復系や補助系しか使わないという肉体派バトルに挑もう。

STEP 1 腕力の高いメンバーを集める



キャラクター名	腕力の上限	先天属性	仲間にできる時期
リーア	93		#22~
オルハ	92		#21~
ツマル(魔獣形態)	92	変動	#9~
ジルベルト	91		#7~
グレン	90		#8~
ギャダラン	90		#20~
カーシュ	90		#19~
ゾア	90		#19~
ザッパ	89		#15~
ファルガ	88		#21~
蛇骨大佐	88		#21~

STEP 2 直接攻撃を活用するためのアイテムを装備



武器	特効となるモンスターのタイプ						
	龍	人	魔族	浮遊	ゾンビ	軟体	物質
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クラントリーム	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
フラワーロット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
勇者の剣	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
イルランザー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロカン以外のカン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロカン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ウェーブショック	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
プラズマショック	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロフライ以外のフライ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロフライ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロショット以外のショット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
テナトロショット	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
嘘のカート	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

STEP 3 バトルで有効なエレメントを配置する





エレメント名	解説
フィル～	敵に対して反対属性のものを味方に使っておけば、直接攻撃で敵に与えるダメージ量が通常よりも増える。
～アース	「フィル～」で直接攻撃の属性を変え、フィールドエフェクトもその属性にしてから攻撃するとさらに有効。
インフィニティ	スタミナが減らなくなり、強攻撃を4～6回連続でおこなうことも可能に。「ハイマッスル」と併用しよう。
ハイマッスル	直接攻撃で与えるダメージが全体的に大きくなる。攻撃の補助としては、もっとも効率的なエレメント。
ナイナイ	弱中強それぞれの命中率が99%に固定され、本来なら当てにくい強攻撃も簡単に命中するようになる。
イーグルアイ	命中率を上げる「ナイナイ」より効果は低めだが、入手しやすく、先天属性を問わず[illegible]利用できるのが魅力。
マナフィーブル	ほとんどの敵が主力とする、エレメント攻撃のダメージを半減。回復のために攻撃の手を止める[illegible]。

STEP 4 直接攻撃を活用するための手順を覚える

キャラクターA：直接攻撃 → キャラクターB：直接攻撃 → キャラクターC：直接攻撃

キャラクターA：エレメント →補助や回復 キャラクターB キャラクターC

※エレメントを使うメンバーは変更しても可

キャラクターA → キャラクターB：直接攻撃 → キャラクターC：直接攻撃

まとめ

防御力が高いモンスターもいる以上、直接攻撃だけでの戦いはラクではない。エレメントでの補助をうまく利用して、難関となるバトルを突破していこう。なお、もっとシビアなバトルを望む人は、使うエレメントをHP回復用だけにしぼってみるといい。

テーマ③ "魔剣士"のパーティーで戦う

受けたエレメントの属性へと直接攻撃の属性を変化させる「魔剣士の証」を装備した"魔剣士"で戦っていこう。

STEP 1 魔剣士の証を入手する



アイテム名	入手方法
下級魔剣士の証	[A]蛇骨館でヤマネコ 影 を倒す
	カオスフィールドで宝箱から取る
中級魔剣士の証	[A]死炎山でシュガールから盗む
	[A]古龍の砦でヤマネコから盗む
	[A]古龍の砦でヤマネコを倒す
	[A]ヒドラの沼で宝箱から取る
	[A]亡者の島でソルトンから盗む
上級魔剣士の証	[A]死炎山で宝箱から取る
	[H]古龍の砦でダークセルジュを倒す
	[H]離れ小島でダリオから盗む

STEP 2 "魔剣士"でパーティーを編成





キャラクター名	先天属性	仲間にできる時期
セルジュ	○	(#1～11、22～)
ヤマネコ	●	(#11～22)
ピエール	●	#5～
グレン	●	#7～
ファルガ	●	#21～
蛇骨大佐	●	#21～
スティーナ	○	#22～
カブ夫	●	#22～

STEP 3 魔剣士の証の性能を再確認しよう

		直接攻撃の属性と相手の先天属性		
		同じ	無関係	反対
直接攻撃の属性とフィールドエフェクト	同じ	△	○	◎
	無関係	△	—	○
	反対	×	△	—

異なる点 / 直接攻撃の属性を変えた手段	直接攻撃自体の威力	敵のエレメント攻撃で受けるダメージ量
魔剣士の証	上がる	変わらない
『フィル～』	変わらない	場合により増減する

STEP 4 魔剣士の証を活用して戦う









まとめ

『フィル～』使用時とはちがい、魔剣士の証の効果で直接攻撃の属性が変わると、威力上昇などの利点が発生する。使いこなせば、エレメント攻撃よりも大きなダメージを敵に与えられるのだ。かつて苦戦していた強敵を“魔剣士”で蹴散らしてほしい。

テーマ ④

5ケタのダメージに挑戦

本作では、10000以上のダメージを与えられるようになっている。実際に5ケタのダメージを出す方法を探してみよう。

STEP 1 レベルスターを99個入手する

① キッドを見捨てるルートを選んだうえで、「死炎山に入る直前のプレイデータを残しておく
② 時を喰らうもの(最終形態)を倒し、「強くてコンティニュー」で①のプレイデータを読みこむ
③ 「古龍の砦で巨大ネバルーを倒すまでシナリオを進める
④ 時のたまごを使って時を喰らうもの(最終形態)と戦う

STEP 2 ダメージを増やすための準備は?

アクセサリー名	効果
太陽のメガネ	与えるダメージ量が25%増加
パワーシール	攻撃力が5上がる
マジックシール	魔法攻撃力が4上がる

エレメント名	効果
フィル〜	直接攻撃の属性を変える
〜アース	フィールドエフェクトをすべて同し属性に変える
ハイマッスル	攻撃力が20%アップ
ジーニアス	魔法攻撃力が20%アップ
センスティブ	魔法攻撃で受けるダメージ量が1.25倍になる
マナコール	魔法攻撃で受ける&与えるダメージ量が1.5倍になる

STEP 3 実際に5ケタのダメージを出してみる





まとめ

システムの仕組みを考えると、大ダメージを狙うなら、「マナコール」で威力が増す魔法攻撃が有効のようだ。愛用している攻撃でどれだけのダメージが出せるのか、また、5ケタのダメージを出せる攻撃がどれくらいあるのか、いろいろ調べてみよう

【緑の章】

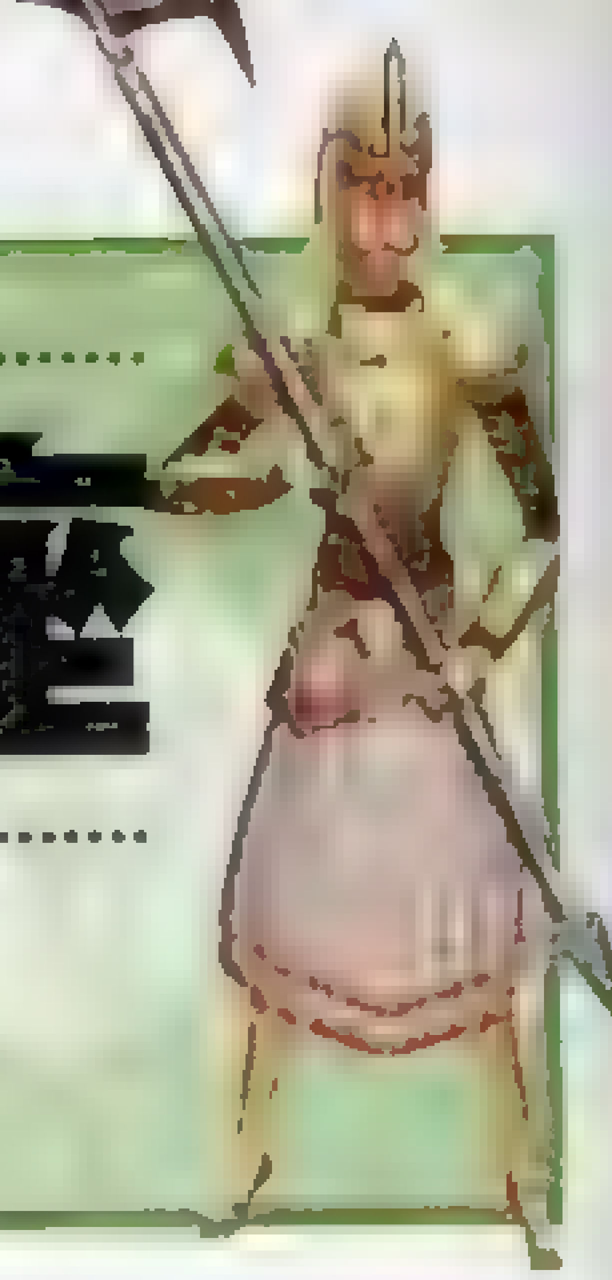
MONSTER



シュガール＆ソルトンの

モンスター徹底活用講座





おなじみズッコケ騎士コンビ、シュガール＆ソルトンが、モンスターのトコトン活用法を大研究。それにしても、このふたりにまかせておいて大丈夫なの？

モンスターからアイテムをいただくであります！

ソルトン 隊長！　モンスターと言えば、アイテムを取られるためだけに存在してるような生き物でありますよね！

シュガール い、いきなり何なんだな!?

ソルトン それでもってアイテムを盗んだあとも、目玉取ったり羽根むしったりで、大もうけでありま〜す！

シュガール 落ちつけ、なんだな！　何が言いたいんだな？

ソルトン つまり、モンスターを利用するなら、アイテムを盗め……ということであります。

シュガール なるほど、そういうわけか、なんだな。でも、俺もおまえも、アイテムなんか盗めないんだな。

ソルトン それはまかせてほしいであります！　ここにある『スティーラー養成人形・ぬすむくん』を使えば、誰でも盗みの達人になれるのであります！

シュガール そんな便利なものが……なんだな。

ソルトン もうバッチリであります（注：実際のゲームにぬすむくんは登場しません）。それでは、さっそくぬすむくんに攻撃して、パワーレベルを上げるでありますよ。

シュガール わかったんだな。ふんっ！　やっ！

ぬすむくん いたい。いたいよ〜。

シュガール ……なんか、しゃべってるんだな。

ソルトン 発声機能搭載なのであります。おかまいなく！　さて、パワーレベルが上がって盗めるようになったら、ぬすむくんのアイテムを盗んでみてほしいでありますよ。……ちなみに、盗める確率は、基本的に強攻撃が相手にヒットする確率と同じ（→P.210）になってるので、盗む直前にこの数値を参考にするといいであります。

シュガール よし、やってみるんだな。えいっ。

ぬすむくん ああっ。ボクのアイテムが〜。

シュガール ……ううっ。罪悪感が……なんだな。

アイテムかせぎはこうやって行なうであります！

アイテムをかせごうとするなら、やっぱりモンスターから盗むのがオススメでありますな。でも、ただバクゼンと盗むのではなく、いろんな情報を理解してから盗めば、効率よくかせぐことができるでありますよ！

一番重要なのは成功率、これであります。コマンドを入力する時点で、強攻撃がモンスターに命中する確率がありますな？　その数値は、そのまま盗みの成功率と同じなのであります。つまり、盗む前に直接攻撃を何回か当てておけば、盗みやすくなるのでありますよ。

つぎに、性別であります。異性同士、すなわちオスのモンスターに対してなら女性が、メスのモンスターに対してなら男性が盗みを行なえば、レアなアイテムを盗める確率が単純に2倍になるのでありますな。ちなみに、連携技「Wスティール」も、レアなアイテムを盗める確率が2倍にアップするであります。

それから、レアなアイテムを盗みたいのにノーマルのほうを盗んでしまった、なんてときは、いったん逃走するのが手であります。そのとき、盗んだアイテムはなくなってしまうでありますが、一部の例外をのぞけば、ふたたび同じモンスターとバトルをすることができるのであります。これを、レアなアイテムが盗めるまで、何度もくり返せばいいのでありますな。

盗むほかにも、敵を倒し、戦利品でかせぐ方法もあるであります。これも、高確率で出現するノーマルなものと、ごくたまにしか出現しないレアなものがありますからして、注意が必要でありますぞ。また、運が悪いと、戦利品そのものが入手できないこともあるであります。一度しか戦えない敵から戦利品が得られなかったら、直前のデータをロードして、再挑戦するのであります！



◀盗んだうえに戦利品ももらえれば　1体のモンスターから2個のアイテムが入手可能であります！

ソルトン 気にしないのが一番でありますよ。で、盗めるアイテムには、ノーマルとレアの2種類があるのでありますが、当然、レアのほうを盗める確率は低いでありますな。
シュガール な、なるほど、なんだな。
ソルトン しかし！　「Wスティール」(→P128)という連携技を使うと、成功率とレアなアイテムを盗める確率が、ひとりで盗むときの2倍になるであります！
シュガール おお、それは、アイテムコレクターにはたまらない話なんだな。
ソルトン そうでありますね。さらに、モンスターを倒せば、盗んだものとはまた別に、戦利品としてアイテムを入手できる場合があるのであります。
シュガール そんなメリットまで！　こりゃもう、さっそくモンスターを狩りに行くしかないんだな！



◀アイテムを盗む前には直接攻撃をして、盗める確率を上げておくのが基本中の基本であります！



▶モンスターからアイテムを盗めるのは、キッド、メル、ファルガの3人だけなのであります！

そして、ふたりは水龍の島へ。
水龍 我に何を望む人の子よ？
シュガール ぎいやあああああああ！　いや、あの、その、アイテムを盗ませてもらえるとアリガタイかナー、なんて思ったりして……なんだな……。
ソルトン とか言ってるヒマがあったら、攻撃であります！
シュガール (泣きながら) ふんっ！　やっ！
ソルトン そしてすかさず盗むであります！
シュガール でりゃああ！　取ったああああああ！
ソルトン 取ったら逃げるであります！
シュガール ぬおおおおおお！
ソルトン ……ふう、なんとか逃げ切ったでありますね。
シュガール あ、あれ？　盗んだはずのアイテムが……なくなっているんだな。
ソルトン おお！　忘れていたであります。バトル中にアイテムを盗んでも、逃走すると、かならず落としてしまうわけでありますな。逆にこれを利用して、気に入らないアイテムを盗んだら手軽に再挑戦という……って、あれ？
シュガール (怒) (怒) (怒) (怒) (怒) ！　ふん！
ソルトン デコタ――――――――――――ン！



◀アイテムを盗んでも、逃げるとなくなってしまうであります。盗んだら確実に倒すでありますよ！



シュガール特選 得 モンスターメモ
アイテム入手編

センティ　出現場所：[illegible]

盗むと「アースクエイク」、倒せば「アップヘイバル」といった、強力なエレメントが入手できるんだな。ただし、ちょっと強いから、十分に用心して戦うんだな。



ロングレッグ　出現場所：[illegible]

盗んだときに、ノーマルで森のお守りが、レアなら緑のブローチが入手できるんだな。森のお守りだった場合は、分解すれば、輝く葉も手に入って便利だと思うんだな。



ハイレッタ　出現場所：天下無敵号

盗んでも倒しても、はがねを手に入れることができるんだな。あと、同じ場所に出現するモウジャダマも、倒すとはがねを落とすから、覚えておくといいんだな。



ヴィータ#1　出現場所：神の庭

戦利品として確実に「インフィニティ」が得られるんだな。「インフィニティ」が手に入るのはここだけだから、ほしい場合は、こいつとバトルするしかないんだな。



トラップエレメントを使ってみるであります！

ソルトン 隊長！　モンスターと言えば、やっぱりトラップエレメントでエレメントを狩られるためだけに存在しているような、しがない生き物でありますよね！
シュガール トラッブレ……レレメート？
ソルトン それはもうトラップエレメントをがっちり用意して、上モノのエレメントを大回収！　これを売りさばいて大もうけなのでありまーす！　どっかんどっかん！
シュガール ……それ、何なんだな。
ソルトン どっかんどっかん、でありますか？
シュガール (ぶるぶる)
ソルトン トラップエレメントのことでありますか？
シュガール (こっくん)
ソルトン まあ、これは簡単に言えば、モンスターが使ってきたエレメントを奪えるという、スグレモノのエレメントの総称なのでありますな。……たぶん。
シュガール ……？
ソルトン ああもう！　じゃあ、これから、隊長と自分で敵味方にわかれて、トラップエレメントの効果を目で見てもらうであります！
シュガール それなら、わかりやすいかもしれないんだな。どうすればいいんだな？
ソルトン 自分がトラップエレメントである『凹アースクエイク』を使いますからして、隊長は『アースクエイク』を自分に使ってほしいのであります。
シュガール そ、それじゃあ、エンリョなくいってみるんだな。せぇのぉ……『アースクエイク』！
ソルトン わっ、ばっ、ちょっ、まだダメふグォっ！
どがん！　ずがん！　どがん！　ずがん！
シュガール ……さらばソルトン、なんだな。
ソルトン かっ、勝手に殺さないでほしいであります！
シュガール あれ？　大丈夫だったのか、なんだな。
ソルトン 多少のダメージは受けたでありますが、もともと隊長の魔力って低……おっとっとであります。
シュガール (怒)
ソルトン ま、まあ、落ちつくでありますよ。じゃあ、トラップを張るであります。『凹アースクエイク』！
シュガール これで、俺がエレメントを使えばいいのか、なんだな？　サンダーバレー！
ソルトン ほゲェーーーーーーー！
ズゴゴゴゴゴ……ドシャーン!!
シュガール ふ。トラップエレメント、破れたり、なんだな。
ソルトン ワザとやっとんのかおんどりゃあ！
シュガール お、怒ってるんだな!?
ソルトン トラップエレメントは、同じ名前のエレメント以外には効果を発揮できないであります！　だから、いまは『アースクエイク』にしか効かないのであります。



◀トラップエレメントはクリエイトひとつにつき5回分まで配置できるのであります！

トラップエレメントを活用するであります！

トラップエレメントは、使いかたしだいでは、かなり役立つエレメントなのであります。ここでは、その特性を活かしたテクニックを解説するでありますよ！

モンスターは、トラップエレメントによってエレメントが奪われても、同じものを何度も使ってくるであります。それを利用すれば、エレメントをいくつでもかせげるのでありますな。そして、十分にエレメントをかせいだあと、モンスターを倒せばめでたくバトルは終了、ということになるであります。でも、相手が一度きりしかバトルできないモンスターともなると、そうもいかないでありますよね。そんなときは、いったん逃走したあとに、トラップエレメントを補充してから再挑戦すればOKであります。と言うのも、トラップエレメントによって奪ったエレメントは、その瞬間に自分のストックとなるので、アイテムを盗んだときとはちがい、逃げても落とすことがないのでありますよ。この方法で、思うぞんぶん貴重なエレメントをかせいでほしいであります！

かせぐ以外では、モンスターのエレメント攻撃を封じる、という使いかたもあるでありますな。トラップエレメントは、相手のエレメントを奪うとき、その効力を無効化するのであります。たとえば『アイスバーグ』を多用してくるモンスターとの長期戦になりそうなら、『凹アイスバーグ』を用意しておいて、トラップを張るのでありますな。これで、『アイスバーグ』によるダメージは、受けなくなるわけでありますよ。ちょっと面倒なテクニックではありますが、攻撃を封じられるうえに、エレメントも入手できるでありますから、使う価値は十分にあるであります。強敵相手に、ぜひ使いこなしてほしい戦法なのであります！



◀かせぐときは、トラップエレメントをたくさん用意しておくといいであります！

シュガール そうか、なんだな。じゃあ、今度こそ……「アースクエイク」！　……おおっ「アースクエイク」が、トラップに吸いこまれていくんだな。

ソルトン （ホッ）これで、隊長の「アースクエイク」は自分のものになったのであります。同時に、仕掛けられていたトラップは、消滅するでありますな。

シュガール なるほど、なんだな。

ソルトン 以上がトラップエレメントの基本でありますが、召喚エレメントをトラップで奪うときは、かならず覚えておかなきゃならないことがあるのであります。

シュガール そ、それはいったい……？　なんだな。

ソルトン 召喚エレメントというのは、世界にひとつしかないであります。つまり、自分たちの持っている召喚エレメントは、モンスターたちが使ってこないのでありますよ。

シュガール そ、そうなの？　でもまあ、どうでもいいや、なんだな。それより狩りに行って大もうけするんだな！

ソルトン 了解であります～す！

──2時間後、滅びの塔。

ステイシー1 1番、オーデー。得意なことは「ブラックホール」です。よろしくお願いします。



◀召喚エレメント以外のエレメントであれば、何回でも奪うことが可能なのであります

ソルトン 隊長！　「Ⓤブラックホール」であります！

シュガール まかせるんだな！　「Ⓤブラックホール」！

ステイシー2 2番、ナオキー。得意なことは「トルネード」です。よろしくお願いします。

シュガール よし！「Ⓤトルネード」！

ステイシー3 3番、カズー。得意なことは「ボルケーノ」です。よろしくお願いします。

シュガール どっこい、「Ⓤボルケーノ」！

ソルトン おおっ。隊長が大活躍してるであります……。

シュガール これで、どのエレメントもばっちりなんだな。

ステイシー1 「ブラックホール」！

シュガール それはもうトラップ張ってあるから平気なんだな、って…　おおおおギャーーー？

ギュオォォォォォォォ…　ズシャーン！

ステイシー2 「トルネード」！

シュガール こ、今度こそ!?　グヘぇーーーーーーー！

ビュオォォォォォォ…

シュガール ど、どゆこと、なんだな…。

ステイシー3 「ボルケーノ」！

ソルトン あれ？　こんどは大丈夫でありますね？　…ハッ！　自分はまたもや、大事なことを忘れてたであります！

シュガール へ？

ソルトン トラップの重ねがけは無効なのでありますよ。たとえば、「Ⓤアースクエイク」を使ったあとに「Ⓤボルケーノ」を使うと、「Ⓤアースクエイク」が消えて、「Ⓤボルケーノ」だけになるわけで……って、まさかまた？

シュガール （怒）（怒）（怒）（怒）（怒）！そういうことは、30行ぐらい前に言え、なんだな！　であっ！

ソルトン やっぱりィ～（泣）！　デコタ────ン！



シュガール特選 ㊙モンスターメモ
トラップエレメント編

ステイシー　出現場所：滅びの塔

こいつからは、「ボルケーノ」や「ブラックホール」を入手できるんだな。でも、同じステイシーでも、特技のちがうヤツがいるから、そこだけはちゃんと覚えておくんだな。



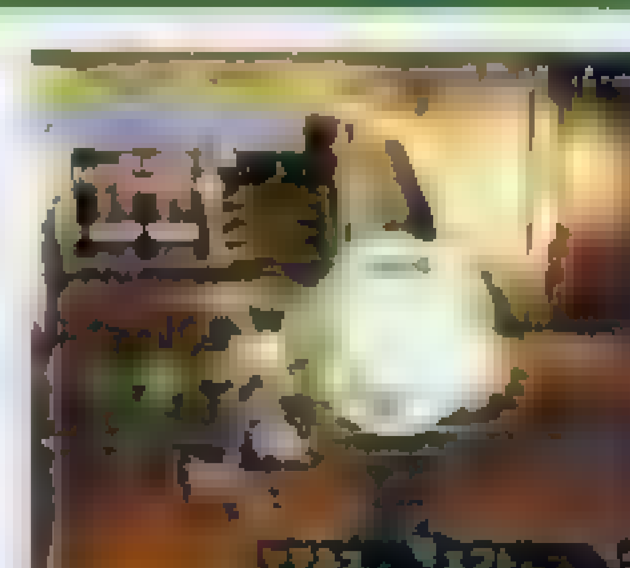
センティ　出現場所

序盤で会えるにもかかわらず、「ゴーレム」を使ってくるんだな。あと、「ゴーレム」だけでなく「アースクエイク」も使ってくるから、こっちもいただくんだな。



ケンシャ　出現場所

「ヘルブラント」「サンダーバレー」「ホーリー」など、いろいろ使ってくるんだな。でも、エレメントの種類が多いから、トラップを張るときは注意するんだな。



ドギィ　出現場所

赤属性の召喚エレメント「マリート」を使ってくるんだな。これを見過ごすと、ドルマグマまで使ってくるモンスターがいないから、早めに取っておいたほうがいいんだな。



『スタイルコピー』に挑戦であります！

ソルトン 隊長！　モンスターと言えば、その姿をマネされてしまうためだけに存在している、悲しい生き物でごさんすよね。しくしく……であります。
シュガール そ、そう？　なんだな。
ソルトン あげくの果てには、その能力までコピーされて、バッタバッタとなぎ倒されていく運命なんでありますよ……。
シュガール いつものことだけど、おまえが何を言いたいのか、さっぱりわからないんだな。
ソルトン (怒)
シュガール わあ、マネされた、なんだな!?
ソルトン というわけで、今回は「スタイルコピー」のお話なのであります！
シュガール ？　「スタイルコピー」って、何なんだな？
ソルトン 「スタイルコピー」というのは、モンスターの姿かたちをマネすることで、その能力を使って大暴れできる固有エレメントのことでありますな。これで、あんなモンスターやこんなモンスターにも変身可能なのであります！
シュガール でも、そんなの俺たちはできないんだな……って、こんな展開、前にもあったような……なんだな？
ソルトン ところが今回も大丈夫！　この日のためにお呼びした、みんなのアイドル、スプリガン大先生がいらっしゃっているのでありまーす！　先生、どうぞであります！
スプリガン ヒヒヒ！　あたしの出番かえ？
シュガール 出えたぁああああ！　モンスターなんだな！
スプリガン きぃ！　だれがモンスターだいっ！
シュガール ……ちがうの？　なんだな。
ソルトン (ある意味、正解とも言える……)
スプリガン なんか言ったかいっ!?
ソルトン いえいえいえ！　それより先生！　もう残りのページ数も少ないので、早めに解説を……であります。
スプリガン フン！　仕方ないね。そこの酒ダル！　歯ァ食いしばりな！　いくよ！　とりゃ！
シュガール !?　ほぐェッ！　な、何するんだな！
スプリガン まずは、パワーレベルを上げないとねぇ♪
シュガール こっ、この●×▲■（自主規制）、なんだな！
ソルトン 隊長！　ここはこらえるであります！
スプリガン さぁてと、なんに変身しようかね。
シュガール オマエなんかバルブゥになれ、なんだな！
スプリガン …‼　きゅきゅー！（何すんだい！）
シュガール 何言ってるんだな？
ソルトン さっぱりであります。あ、そうそう、モンスターに変身すると、すべてのステータス異常がリセットされて、キレイさっぱりの状態になるらしいであります。
スプリガン きゅきゅっきゅきゅ！（あと、スタミナとパワーレベルはかならずゼロになるんだ。でも、HPだけは、変身前の数値が維持されるから、覚えときな！）
シュガール また、何か言ってるんだな？
ソルトン 謎であります。それから、変身後は、グリッドの形状とエレメントの配置が、変身したモンスター独自のものに変わるようでありますな(→P.192)。
シュガール でも、強いモンスターに変身して、エレメントをたくさん持ってるならいいけど、弱っちいモンスターになったらそれっきり、なんて、シャレにならないんだな。
スプリガン きゅっ！（ふんっ！）
シュガール ごふぉッ！　に、二度もぶったんだな！

「スタイルコピー」はこんなに便利であります！

いろいろなモンスターに変身できるのが魅力の「スタイルコピー」でありますが、じつは、それ以外にも、さまざまなメリットがあるのであります！

とにかくすごいのが、エレメントを何回でも使えてしまうところでありますな。とは言っても、一度使ったエレメントが使用不可になるのは、ほかのキャラクターと変わらないであります。では、どうするのか？

答えは簡単であります。もう一度、同じモンスターに変身すればいいのでありますよ。そうすると、すでに使ってしまったエレメントも、きれいに復活しているのであります！　当然、スプリガンに変身することもできるでありますから、スプリガンのグリッドに強力なエレメントを配置しておけば、それはもう、夢のような………………（ウットリ）。ハッ、失礼したであります。ま、まあ、とにかく、そういうことでありますよ？

変身すると、すべてのステータス異常や能力値変化がリセットされるのも、『スタイルコピー』のいいところ、と言えるでありましょうな。つまり、毒、やけど、過労、呪い、といった、やっかいなステータス異常にかかっても、変身するだけで簡単に治ってしまうわけであります。

変身したモンスターの先天属性が、そのままバトルに反映されるのもうれしいところであります。敵の属性に応じて上手に変身していけば、かなりラクに戦えるようになるはずでありますよ。ただし、ゾンビタイプのモンスターに変身したときに、タイプ(→P.144)のことを忘れてうっかりHP回復用のエレメントを使うと、逆にダメージを受ける、といった点には注意するであります！

……とまあ、いろいろあったでありますが、まだ重大な秘密が隠されているというウワサが……？(→P.452)



◀モンスターの固有エレメントを使い放題なのも、なかなかオイシイであります

スプリガン ぷはぁっ！

ソルトン おっ、もとにもどれるのでありますね。

スプリガン 当然さね！　ていうか、もとにもどらないと、おまえら、あたしの話を聞きゃしないだろ!?

シュガール （聞かないんじゃなくて、わからないんだな）

スプリガン なんか言ったかいっ!?　そうそう、さっきの話だけどね、べつに変身は何回でもできるんだ。だから、弱いモンスターになって、それっきり、っていうことはないのさ。同じモンスターに変身することだってできるんだよ。エレメントを使いきったときなんかは、役に立つテクニックさね。

シュガール ところで、さっき、変身できるモンスターがちょっと少ないような気がしたんだな。

スプリガン 少ないなら、増やせばいいのさ。そのためには、あたしか、覚えるツボを装備したキャラクターがモンスターにトドメを刺す必要があるけどね。

ソルトン ちょっと手間がかかるでありますな……。

スプリガン そうだ、ちょうどいい。授業料として、おまえたちに、変身できるモンスターを増やしてもらおうか。覚えるツボもちゃあんとふたつあるから、さっさと装備しな！

シュガール じゅ、授業料なんて、払うわけないんだな！

スプリガン ほほぉ。口答えするっていうのかえ？　なんか、マルロザリーに変身したくなってきたねえ……。

シュガール ……き、急に行きたくなってきたんだな！

ソルトン じじじ自分もでありま～す！

かくして、一行は死炎山に到着。

スプリガン じゃあ、ここで待ってるから倒してきな！

ソルトン ……とほほ、ひどいことになったであります。

シュガール 同感なんだな……。はっ！　で、出た！

ソルトン ……こいつは、アカニィでありますね！　たしか、さっきスプリガン先生のリストを見せてもらったときには、いなかったであります！　チャンスであります！

シュガール なら倒すまで、なんだな！

ソルトン そうでありますね！　あぢぢぢぢ！

シュガール うあっちぃ！　や、やけどしたんだな！

ソルトン 隊長！　やられてしまうでありますよー！

シュガール こ、こうなったら、例のヤツ、やるんだな！

ソルトン わかったであります！　せーの！

シュガール&ソルトン 「バッテン斬り」!!

ソルトン ふう、なんとか倒せたであります……。じゃあ、スプリガン先生のところにもどるでありますよ。

スプリガン ……で、アカニィを倒してきたっていうのかい!?

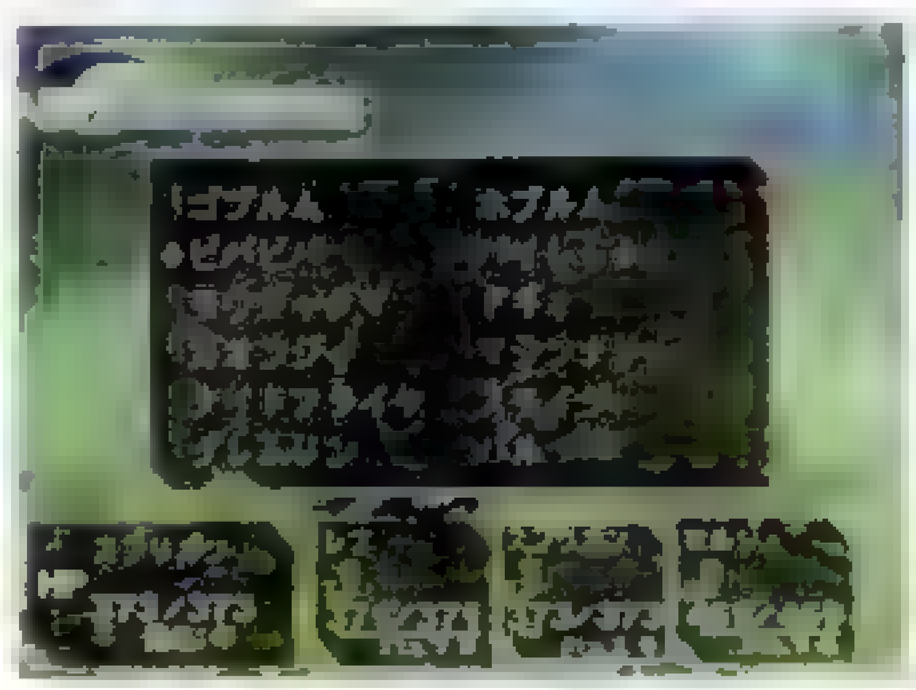
シュガール そうなんだな。死ぬかと思ったんだな……。

スプリガン そりゃご苦労さん。でも、おまえたちにゃ悪いけど、アカニィは変身できないモンスターなのさね。

ソルトン なぬ！　ということはくたびれもうけだったわけでありますか!?　アハハハハ……ハァ……って、あれ？

シュガール （怒）！　またオノレのミスか～！　どりゃ！

ソルトン 最後は結局これでありますかー！　デコターーーーーーーーーーーーーーン！



◀変身できるモンスターは71体。でも、1周目じゃお目にかかれないモンスターもいるのであります

シュガール特選

㊢モンスターメモ

スタイルコピー編

パトロ　出現場所 [illegible]

一定時間、スタミナが減らなくなる「インフィニティ」がおいしすぎるんだな。HPを回復する「ケアレスト」も持っているし、とにかくオススメのモンスターなんだな。



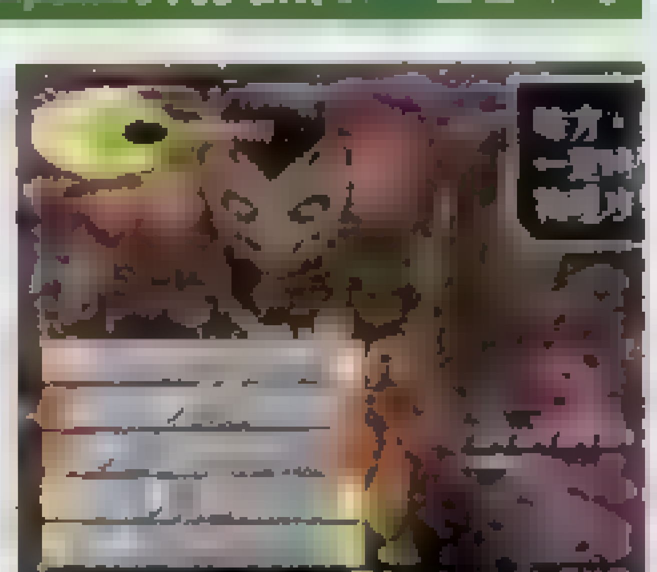
ステイシ　出現場所 滅びの塔

とにかく攻撃系のエレメントが多いのが心強いんだな。ほかにも「ケアラ」「リカバー」といったHP回復用のエレメントもあるから、攻守ともに役に立つんだな。



オタク　出現場所 亡者の島

「憤怒」「気合い」「悲しみの波動」「恐怖の波動」と、モンスター専用の固有エレメントを数多く使えるうえ、黒属性の攻撃系エレメントも充実しているのがいいんだな。



シイン　出現場所 次元の狭間

2周目じゃないと、変身できないんだな。でも、連携技の「ゼット斬り」は、こいつに変身しないと使えない技だから、ぜひとも変身できるようにしておきたいんだな。



モンスター基礎解説

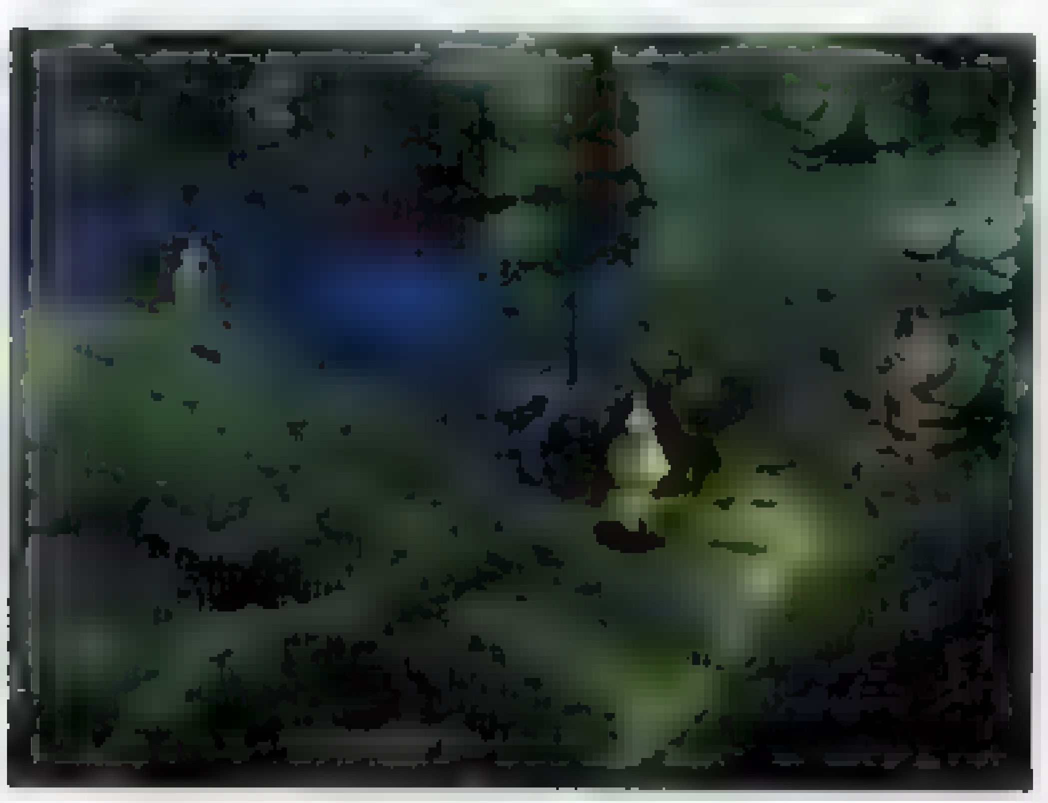
クロノ・クロス　に登場するモンスターは、そのどれもが独自の思考パターンによって動いている。ここでは、モンスターたちに共通する特徴や、バトル時の基本的な行動について解説していこう。

モンスターの特徴を知る

モンスターとシンボル

ほとんどのモンスターは、実際にバトルをするときと同じ姿で、マップ上にシンボルとして配置されている。基本的に、シンボルにふれなければバトルにならないので、バトルを回避したいときはシンボルを避けて移動すればいいし、アイテムやお金などをかせぎたいときは、わざとシンボルにふれればいいわけだ。

ちなみに、なかにはシンボルがないモンスターも存在し、そういったモンスターは、ほとんどの場合ほかのモンスターと一緒に出現する。また、シンボルがあるモンスターでも、ほかのモンスターの形をしたシンボルにふれたときに、それと一緒に登場することもあるので覚えておこう。



◀シンボルにふれると、その形をしたモンスターがかならず出現する

出現場所による強さのちがい

同じ名前のモンスターでも、バトルを行なうエリアによって、強さがまったく変わることがある。これは、出現するエリアごとにモンスターの能力値が異なるためで、HPや攻撃力だけでなく、使用するエレメントなども変わってくることがあるのだ。たとえば、夢のなかの迷宮に出現するマシンナリーは、HPが100で直接攻撃しか使ってこないが、H古龍の砦にいるマシンナリーはHPが980になっており、攻撃手段にも『アースクエイク』や『ランドヒット』などが追加されている。このように、以前は簡単に倒すことのできたモンスターであっても、新たな探索場所でバトルになったときは、決して油断してはならない。

性別で変わること

一部をのぞけば、同じ名前のモンスターでも、1体ごとにオスとメスのいずれかの性別が設定されている(カーソルを合わせれば確認可能)。それぞれHPの数値が、全モンスターDATA FILE(→P.146)に掲載してあるデータよりも、オスなら5%高く、メスなら5%低くなっているのが特徴だ。また、モンスターからアイテムを盗む場合、男性キャラクターならメス、女性キャラクターならオスのモンスターに対して盗みを行なえば、盗める確率とレアアイテムを入手できる確率が通常時の2倍になる。

タイプが影響する要素

多くのモンスターには、下表のような"タイプ"が設定されている(複数設定されている場合もあり)。これは、キャラクターの武器が持つ特効の能力に影響をおよぼす(→P.88)。また、ゾンビタイプのモンスターにかぎり、HP回復用エレメントでダメージを与えられるほか、『ホーリー』で即死させることも可能。



◀ゾンビタイプのモンスターは『ヒール』や『ケア』などによってダメージを受ける

■モンスターのタイプ

タイプ名	該当するおもなモンスター
龍	[illegible]
人	[illegible]
[illegible]	ドワッフ、ガオンジャ、グレムリン
浮遊	ミノランタン、カガリ、マルロザリー
ゾンビ	ライフレス、モウジャダマ、ヒドラフレーム
軟体	ネバルー、オクトガル、ルルー
物質	ボクスキッズ、サンフェイサー、イワヲ

バトル時におけるモンスターの行動

行動パターンについて

モンスターには個体ごとに、さまざまな行動パターンが設定されている。ニワトリスを例にあげると、ふだんは直接攻撃を仕掛けてくるのみだが、「エレメントによる攻撃を受けたあとは『連続突き』を使う」といったパターンが、いくつも用意されているのだ。さらに、バルブゥやモベチャンと一緒に出現するニワトリスのなかには、自分のHPが低下すると、周囲にいるバルブゥやモベチャンを攻撃することでHPを回復させるものもいる。こういった行動パターンは、出現エリアやモンスター側のパーティー構成のほか、キャラクターの行動によっても変化することを覚えておこう。

先天属性と使用エレメント

基本的に、モンスターは自分の先天属性と同じ属性の攻撃を行なうが、人の姿をしたモンスターのなかには多くの属性のエレメントを使いこなすものもいる。



◀たとえば、アカシア龍兵は先天属性が赤だが、それ以外の属性のエレメントも使ってくるのだ

エレメントの攻撃対象の変更

モンスターは、本来ならば対象が全体になっている固有エレメントを、単体（つまり、キャラクターひとりだけ）に対して使ってくることがある。ただし、威力や追加効果などは変わらない。



◀キャラクターが使うときは全体攻撃であるはずの「ホマー」を単体攻撃として使ってくるモンスターもいる

モンスターの連携技

キャラクターと同しく、モンスターにも連携技がある（→P 191）。なかには、特定の条件下でしか見ることができないような連携技もあるのだ。



◀シュカール＋ソルトン＋ルートウィーヒが使ってくる「炎のノック」は必見の連携技だ

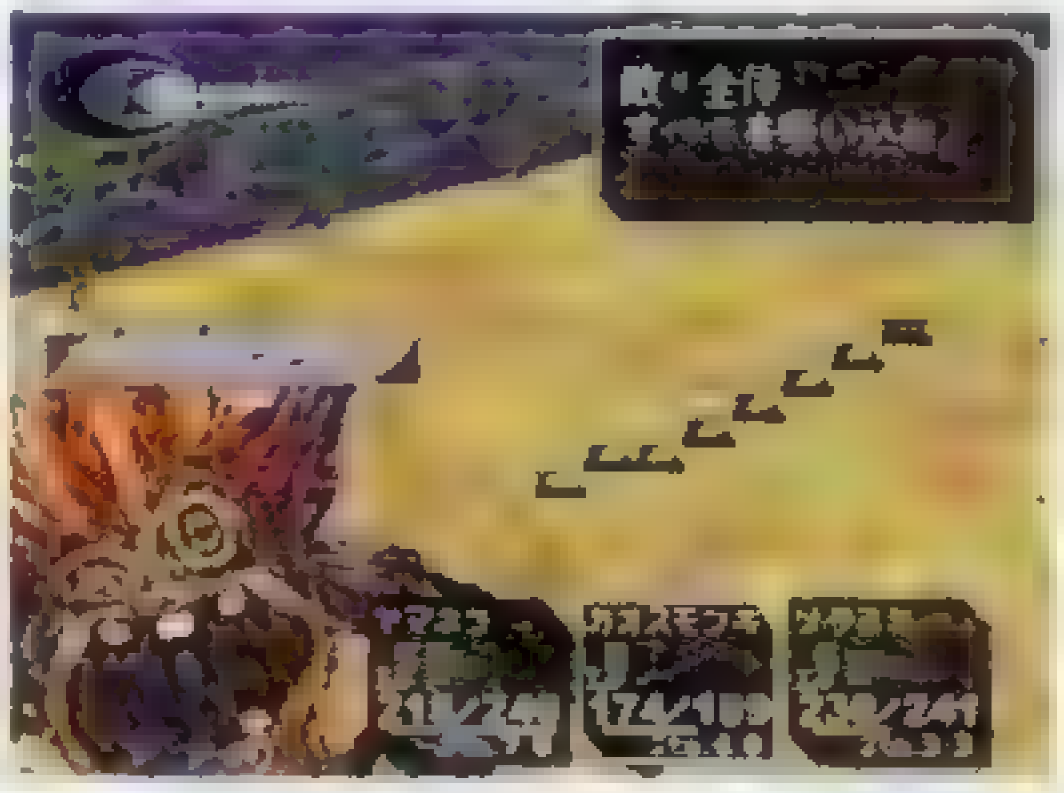
「スタイルコピー」で変身できるモンスターについて

スプリカンの固有エレメントには、モンスターに変身できる「スタイルコピー」（→P 127）というものがある。これを使用すると、先天属性やタイプは変身したモンスターのものになるが、能力値は、その時点でのスプリカンの強さに左右されるのだ。具体的には、変身した時点で召喚エレメントの残り使用回数が多ければ強く、少なければ弱くなるように設定されている。ゆえに、召喚エレメントを多用するならば、休息所をこまめに利用して、残り使用回数を回復するクセをつけておきたい。

使用可能なエレメントが、敵として登場するモンスターとちがう場合があるのも、変身したモンスターの特徴。たとえば、敵のカオスモンキーはエレメントによる攻撃をいっさい行なってこないが、変身したカオスモンキーは、さまざまなエレメントを使用できるようになっているのだ。



◀実際にはHPの低いコトモ大トカゲも、スプリカンが変身すればこのとおり



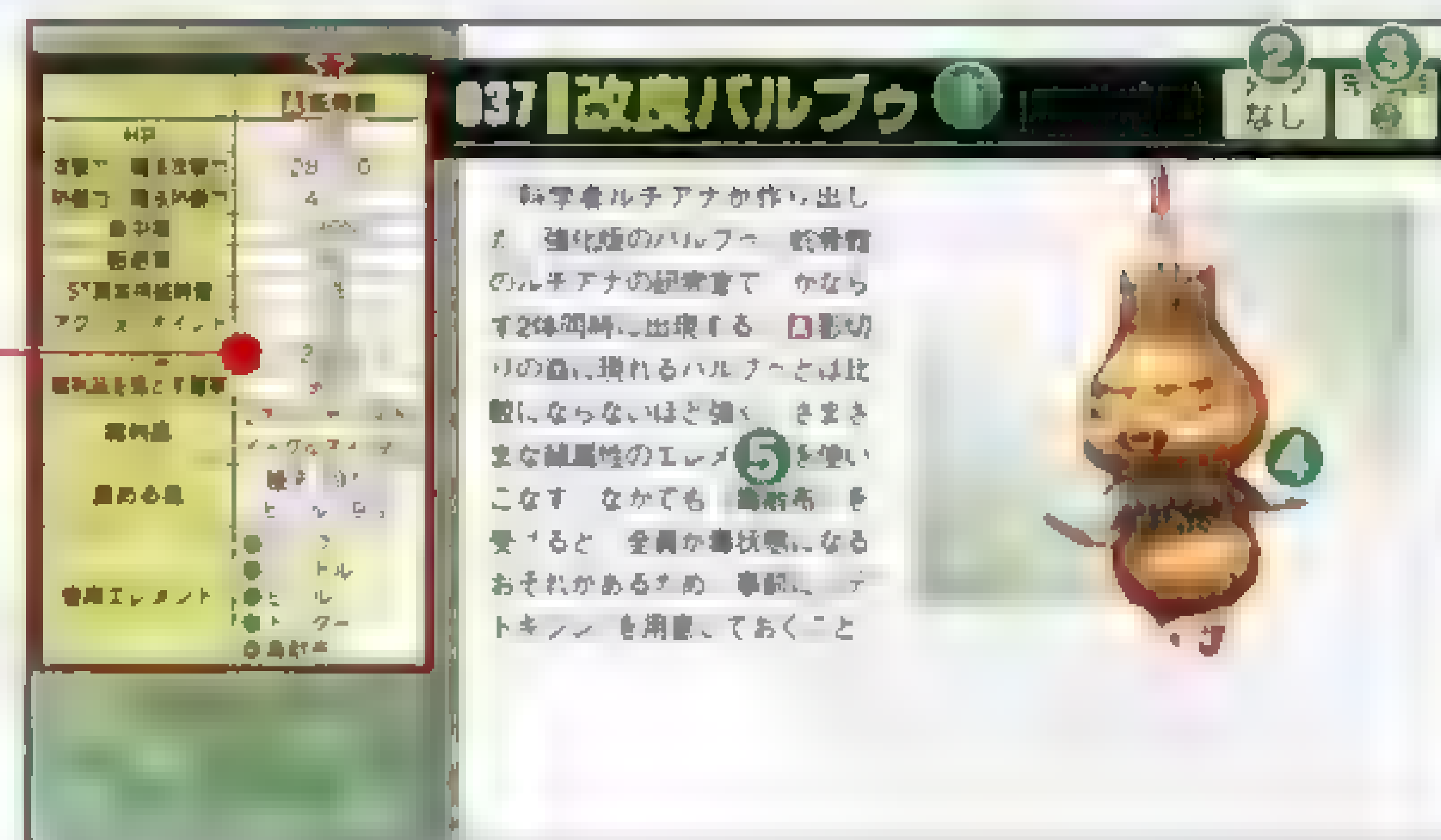
◀スプリカンが変身したカオスモンキーは、いろいろなエレメントを使える

全モンスターDATA FILE

ゲーム中に登場するすべてのモンスターのデータを、シナリオの流れを追いつつ、出現するエリアごとにまとめて完全掲載。ワンポイント攻略も併記してあるので、バトルをするときに活用してほしい。

▶ データの見かた

	★ A蛇骨館 ❻
HP	160 ❼
攻撃力／魔法攻撃力	28／10 ❽
防御力／魔法防御力	4／1 ❾
命中率	120% ❿
回避率	0% ⓫
ST異常持続時間	13 ⓬
アクションポイント	10 ⓭
所持金	200G ⓮
戦利品を落とす確率	90% ⓯
戦利品	エアーソーサー (91%) イーグルアイ (9%) ⓰
盗める品	種子 (91%) ヒール (9%) ⓱
使用エレメント	リーフ ニードル ヒール ⓲ トッター 毒散布



❶モンスター名……掲載順番を表す通し番号と、モンスターの名前。名前はバトル中の表示に準拠しているが、名前が同じでも外見が変わるものに関しては、カッコ内に形態名などを追記したうえで、個別に掲載している

❷タイプ……設定されているタイプ（→P.144）。複数のタイプに属する場合は、すべて併記している。どのタイプにも該当しないものには「なし」と記載。

❸先天属性……設定されている先天属性。出現エリアによって先天属性が変化する場合は、すべて併記している。なお、「吸」の文字が書いてあるものは、その属性のエレメント攻撃によるダメージを吸収することを表す。

❹グラフィック……バトル時における外見。

❺解説……特徴やバトル時の行動パターン、対処法、注意点などの解説文。

❻エリア名……出現するエリア名。複数のエリアに登場する場合は、そのすべてを併記。倒すとレベルスターを得られる可能性があるものについては、エリア名の上に「★」マークを追記している。

❼HP……最大HPの基準値。実際にはこの数値より、性別がオスだと5%高く、メスだと5%低くなる。

❽攻撃力／魔法攻撃力……左が攻撃力、右が魔法攻撃力。

❾防御力／魔法防御力……左が防御力、右が魔法防御力。

❿命中率……直接攻撃の命中率

⓫回避率……直接攻撃の回避率

⓬ST異常持続時間……ステータス異常や能力値変化が持続する時間の基本値（→P.89）

⓭アクションポイント……行動間隔の基本値。アクションポイント1はバトル内の時間1に相当し、アクションポイント分だけ時間が経過すれば、モンスターが行動することを示す。ただし、実際のバトル中は、この数値が毎回ランダムで増減する

⓮所持金……倒したときに得られるゴールド

⓯戦利品を落とす確率……倒したあとに、戦利品を得ることができる確率

⓰戦利品……倒したあとに得られるアイテムやエレメントと、その出現確率。ふたつ記載されている場合、上段がノーマル（高確率で入手できるもの）、下段がレア（低確率で入手できるもの

⓱盗める品……バトル中に盗む（→P.210）ことができるアイテムやエレメントと、その出現確率。ふたつ記載されている場合、上段がノーマル（高確率で入手できるもの）、下段がレア（低確率で入手できるもの）。盗みを実行できるキャラクターがいない状況でしかバトルができない（＝事実上、盗むことが不可能な）モンスターについては「――」と記載。

⓲使用エレメント……モンスターが使用してくるエレメントと、その属性。モンスター専用の固有エレメントについてはP.188を参照。

MONSTER INDEX

(★=レベルスターを持っている可能性のあるモンスター)

001 マシンナリー

タイプ：物質　先天属性：—



はるか古代に、当時の技術によって造られた人型機械。腕力を活かした打撃を得意としており、みずからの腕を取りはずして殴打用の武器とすることも。直接攻撃以外にも「ラントヒット」「アースクエイク」といったエレメント攻撃を行なってくる。HPが高く、長期戦になりかちなので、強力なエレメントを出し惜しみせずに使おう。

	夢のなかの迷宮	古龍の砦	古龍の砦
HP	100	314	980
攻撃力／魔法攻撃力	40／10	40／10	72／10
防御力／魔法防御力	60／0	60／0	72／0
命中率	100%	100%	100%
回避率	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	13
アクションポイント	21	21	18
所持金	0G	175G	987G
戦利品を落とす確率	0%	80%	75%
戦利品	—	ネジ（92%） はかね（8%）	ネジ（92.5%） [illegible]
盗める品	—	ニーパット（92%） イプロテクト（8%）	[illegible] [illegible]
使用エレメント	なし	ラントヒット	アースクエイク ラントヒット

002 ナイトフライヤ

タイプ：浮遊　先天属性：●



暗い場所を好んで飛びまわるコウモリ。つねに複数で登場する点はやっかいだが、HP、攻撃力ともに低いので、まず苦戦することはないはずだ。直接攻撃以外では、エレメント攻撃である「ビーム」をときおり使用してくるが、とくに追加効果はなく、威力も低い。自分たちのHPに余裕があるのなら、何も気にせずに戦える敵だ。

	夢のなかの迷宮 古龍の砦	蛇骨館
HP	100	260
攻撃力／魔法攻撃力	28／10	30／10
防御力／魔法防御力	1／0	20／7
命中率	110%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	14	14
所持金	69G	69G
戦利品を落とす確率	80%	90%
戦利品	ヘヴィブロー（100%）	はかね（91%） インフェルノ（9%）
盗める品	タブレット（92%） インフェルノ（8%）	ヘヴィブロー（91%） インフェルノ（9%）
使用エレメント	●ビーム	●ビーム

003 ビィチボゥイ

タイプ：なし　先天属性：●



その名のとおり、海辺に出現するモンスター。大きなヒレが特徴で、それを利用して戦う。直接攻撃の威力は低いが、たまに全体攻撃の「波紋」を使用してくることがあるため、油断はしないように。ちなみに、低確率で盗むことができる「ケアラ」は、ゲーム序盤に持っていると重宝するエレメント。盗んでおくと、なにかと心強いだろう。

	トカゲ岩・波鳴きの浜
HP	32
攻撃力／魔法攻撃力	4／4
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	28
所持金	25G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	体液（91%） タブレット（9%）
盗める品	ティア（91%） ケアラ（9%）
使用エレメント	●アクアビーム ●ケア ●波乗り ●波紋

004 サンドラ

タイプ：なし　先天属性：●



海岸付近に生息している大型の爬虫類。シンボルがないため、かならずほかのモンスターと一緒に出現する。直接攻撃はもとより、エレメント攻撃の「水鉄砲」もたいした攻撃力ではないので、数で圧倒されないかぎり手こずることはないだろう。先にサンドラ以外のモンスターを倒し、そのあとで相手をしても問題はない。

	トカゲ岩・波鳴きの浜
HP	26
攻撃力／魔法攻撃力	3／4
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	18G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	牙（91%） うろこ（9%）
盗める品	タブレット（100%）
使用エレメント	●水鉄砲

005 コドモ大トカゲ

	トカゲ岩
HP	28
攻撃力/魔法攻撃力	4/4
防御力/魔法防御力	0/0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	24G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	骨(90%) はね(10%)
盗める品	タブレット(90%) ナイフ(10%)
使用エレメント	●アクアビーム ●水鉄砲

タイプ：なし　先天属性：青

体表が美しく輝いているトカゲで、そのウロコは装飾品にもなる。倒したときに、コドモ大トカゲのウロコを入手できるタイプと、そうでないタイプの2種類が存在。前者は直接攻撃のみを、後者はそれに加えて「水鉄砲」や「アクアビーム」を使ってくる。なお、3枚目のウロコを入手できるバトルでは、オトナ大トカゲも登場(→P.247)



006 オトナ大トカゲ

	トカゲ岩
HP	160
攻撃力/魔法攻撃力	13/7
防御力/魔法防御力	1/0
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	12
所持金	216G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	牙(90%) タブレット(10%)
盗める品	—
使用エレメント	●アクアビーム ●ブレス ●水鉄砲

タイプ：なし　先天属性：青

コドモ大トカゲが成体になったもの。3枚目のウロコを入手できるバトルで、すべてのコドモ大トカゲを倒すと出現する。ここまでに戦ってきたモンスターとくらべて一撃のダメージが大きく、全体攻撃の「ブレス」も使ってくるため、HP回復のタイミングをまちがえると全滅しかねない。こまめにHPを回復させつつ戦うといいだろう



007 ミノランタン

	トカゲ岩
HP	40
攻撃力/魔法攻撃力	8/4
防御力/魔法防御力	0/0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	24
所持金	32G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	うろこ(91%) 骨(9%)
盗める品	オーラ(91%) タブレット(9%)
使用エレメント	●ファイアボール ●ウィーク

タイプ：浮遊　先天属性：赤

いつも空を飛んでいる、不思議な魚。トカゲ岩に出現するモンスターのなかでは唯一、先天属性が赤になっている。通常は「ファイアボール」を連発するだけで、直接攻撃をしてくることは少ない。こちらの攻撃力を下げる「ウィーク」を使ってくることもあるので、ほかのモンスターと一緒に出現したときは、早めに倒しておこう



008 カーシュ

	風鳴きの岬	死炎山
HP	115	370
攻撃力/魔法攻撃力	14/5	30/7
防御力/魔法防御力	0/3	13/9
命中率	120%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	9	8
所持金	220G	780G
戦利品を落とす確率	100%	100%
戦利品	オーノアクス(90%) パワーてぶくろ(10%)	イーグルアイ(90%) 鉄のイヤリング(10%)
盗める品	銅(90%) パワーてぶくろ(10%)	ウーハー(90%) アイアンアクス(10%)
使用エレメント	●ドラゴンライト	●オーラアクス ●ドラゴンライト

タイプ：人　先天属性：緑

アカシア龍騎士団四天王のひとり。1回目はシュガール、ソルトンと一緒に出現する。このときに使ってくるのは、直接攻撃と「ドラゴンライト」だけだ。2回目はゾア、マルチェラとともに登場。1回目のときの攻撃に加えて、「オーラアクス」も使ってくる。いずれも防御でダメージを半減できるので、防御をおりませて戦うといい。



009 シュガール

タイプ: 人　先天属性: ( )



アカシア龍騎士団所属の騎士隊長。かならず、部下であるソルトンとパーティーを組んで登場する。攻撃をはじめる前に、「ハイマッスル」を自分に使って攻撃力を上げ、そのあとで物理攻撃を仕掛けてくる、というのが基本的な行動パターンだ。また、ソルトンとの連携技「バッテン斬り」は威力が高いので、事前に装備を整えておこう。



▲「ハイマッスル」を使ってから攻撃を仕掛けてくるのが特徴。早めに倒したい

	風鳴きの岬	★溺れ谷	影切りの森	蛇骨館	★死炎山	亡者の島
HP	60	90	90	180	483	1000
攻撃力／魔法攻撃力	10／5	10／5	10／5	13／10	33／10	75／10
防御力／魔法防御力	0／0	0／0	0／0	0／5	16／9	43／12
命中率	100%	100%	100%	100%	120%	100%
回避率	0%	0%	0%	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	13	13	13	13
アクションポイント	9	8	8	8	8	10
所持金	40G	80G	80G	250G	573G	602G
戦利品を落とす確率	100%	85%	85%	75%	100%	100%
戦利品	ボーンメット (90%) 銅 (10%)	アップリフト (91.5%) 銅 (8.5%)	アップリフト (91.5%) 銅 (8.5%)	ディスパース (92.5%) マジックリング (7.5%)	アイアンメイル (90%) 龍騎士のこて (10%)	デナトロ石 (90%) デナトロメイル (10%)
盗める品	タブレット (90%) ニーパッド (10%)	ボーンメット (91.5%) タブレット (8.5%)	ボーンメット (91.5%) タブレット (8.5%)	キプスのぼうし (92.5%) パワーてぶくろ (7.5%)	中級魔剣士の証 (90%) ポーション (10%)	覚えるツボ (100%)
使用エレメント	なし	●ハイマッスル ●シュガタックル ●バッテン斬り	●ハイマッスル ●イーグルアイ ●シュガタックル ●バッテン斬り	●バーニング ●気力ノック ●メルトストーン ●ハイマッスル ●シュガタックル	●ブラックホール	○アースクエイク ●バッテン斬り [illegible] [illegible] ○ゴーレム

010 ソルトン

タイプ: 人　先天属性: ( )



シュガールの部下であるアカシア龍騎士団員。かならずシュガールと一緒に出現する。バトルがはじまると、まず「ノークロース」を使ってこちらの防御力を下げてから、直接攻撃や「ソルアタック」などを行なってくるのが特徴。連携技である「バッテン斬り」は、シュガールかソルトンのいずれかを倒してしまえば、使わなくなる。



▲シュガールとソルトンの両方が健在なら「バッテン斬り」を使ってくることがある

	風鳴きの岬	溺れ谷	影切りの森	蛇骨館	死炎山	亡者の島
HP	52	80	80	150	500	900
攻撃力／魔法攻撃力	9／7	9／7	9／7	12／10	32／10	70／10
防御力／魔法防御力	0／0	0／0	0／0	0／5	17／10	39／15
命中率	100%	100%	100%	100%	140%	100%
回避率	0%	0%	0%	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	13	13	13	13
アクションポイント	9	7	7	6	6	8
所持金	40G	80G	80G	249G	472G	501G
戦利品を落とす確率	100%	85%	85%	100%	100%	100%
戦利品	ボーンヘスト (90%) 銅 (10%)	銅 (91.5%) ディスチャージ (8.5%)	銅 (91.5%) ディスチャージ (8.5%)	銅 (90%) 銅 (10%)	アイアンヘスト (90%) 空魔士のリング (10%)	デナトロ石 (90%) デナトロヘスト (10%)
盗める品	タブレット (90%) 銀縁のルーペ (10%)	ボーンメット (91.5%) フィルブラック (8.5%)	ボーンメット (91.5%) フィルブラック (8.5%)	ブロンズヘスト (90%) ダンスシューズ (10%)	ポーション (90%) カンフーシューズ (10%)	レンストヘルト (90%) 中級魔剣士の証 (10%)
使用エレメント	なし	○ノークロース ●フィルブラック ●ソルアタック ●バッテン斬り	○[illegible] ●ソルアタック ○[illegible] ●バッテン斬り ○ノークロース ○ゴーレム	●ケアラ[illegible] リハイブ ○ディスチャージ ●気力ノック ○ライトニング ○ノークロース	●ブラックホール	●ハイマッスル ●バッテン斬り ○サンダー[illegible] ○アースクエイク ○ゴーレム

	溺れ谷	溺れ谷
HP	30	140
攻撃力/魔法攻撃力	7/10	28/10
防御力/魔法防御力	0/0	32/8
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	18	14
所持金	8G	8G
戦利品を落とす確率	90%	100%
戦利品	毛 (91%) ファイアボール (9%)	皮 (90%) オーラ (10%)
盗める品	毛 (91%) ケアラ (9%)	タブレット (90%) カプセル (10%)
使用エレメント	●体当たり	●体当たり

011 ピグベイベー

タイプ なし　先天属性

地域によっては愛玩用として飼われている、子ブタに似たモンスター。ピグママンと一緒に出現した場合は襲いかかってくるが、ピグベイベーだけの状態だと同士討ちをはじめる(残り1体になると、こちらに攻撃してくる)。そのため、ピグママンとのパーティーで登場したときは、ピグママンを先に倒すといいだろう。



	溺れ谷	溺れ谷
HP	70	250
攻撃力/魔法攻撃力	12/10	30/10
防御力/魔法防御力	0/0	35/9
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	15	13
アクションポイント	18	21
所持金	10G	10G
戦利品を落とす確率	90%	90%
戦利品	皮 (91%) ホマー (9%)	ハイマッスル (91%) メルトストーン (9%)
盗める品	ケア (100%)	しっぷぼうし (91%) カプセル (9%)
使用エレメント	●タブレット ●ハイマッスル ●かみつき	●タブレット ●ハイマッスル ●かみつき

012 ピグママン

タイプ なし　先天属性

ピグベイベーたちの親で、彼らと一緒に出現することが多い。ふだんは何もしないが、ピグベイベーが倒されるたびに「ハイマッスル」を自分に使い、ピグベイベーが1体もいない状態になると、はじめて攻撃を仕掛けてくる。このときのピグママンは攻撃力が上がっており、予想外の大ダメージを受ける場合があるので注意すること。



	溺れ谷	[illegible]	[illegible]
HP	220	168	500
攻撃力/魔法攻撃力	24/11	17/10	40/10
防御力/魔法防御力	7/0	5/0	40/12
命中率	100%	100%	140%
回避率	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	13
アクションポイント	21	21	18
所持金	102G	140G	98G
戦利品を落とす確率	100%	75%	75%
戦利品	骨 (90%) はね (10%)	はね (92.5%) 骨 (7.5%)	はね (92.5%) ウォール (7.5%)
盗める品	はね (90%) タブレット (10%)	はね (92.5%) [illegible] (7.5%)	[illegible] [illegible] (7.5%)
使用エレメント	連続突き	連続突き	ホーリー [illegible] ユニコーン ユニコーン 連続突き

013 ニワトリス

タイプ なし　先天属性

あざやかな色の羽根と、するどいクチバシを持つ巨鳥。ニワトリスを対象としてエレメントを使うと「連続突き」で反撃を行なってくるので、エレメント攻撃はひかえたほうがいい。また、モペチャンやバルフゥと同時に出現した場合は、自身のHPが低下すると、パーティーを組んでいるモンスターを攻撃してHPの回復を行なう。



	溺れ谷	溺れ谷
HP	40	200
攻撃力/魔法攻撃力	8/10	32/10
防御力/魔法防御力	0/0	33/10
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	21
所持金	41G	24G
戦利品を落とす確率	75%	75%
戦利品	種子 (92.5%) [illegible] (7.5%)	こうら (92.5%) ミスリル[illegible] (7.5%)
盗める品	タブレット (92.5%) ヒール (7.5%)	こうら (92.5%) ヒール (7.5%)
使用エレメント	●豆鉄砲	●豆鉄砲

014 カウド

タイプ なし　先天属性

柱のなかに穴をあけて住んでいる軟体動物が、その正体。直接攻撃の威力は低いが、「豆鉄砲」はわりと攻撃力が大きい。こちらの残りHPが少ないときは、早めに回復をしておこう。なお、カウドはかならずニワトリスと一緒に出現するので、HPが高いニワトリスはあとまわしにして、まずはカウドから倒し、頭数を減らしていくといい。



015 アカシア兵

タイプ：人　先天属性：●



＊……Ａ蛇骨館・崖とＡ蛇骨館では●
Ａ古龍の砦では●

剣による攻撃を得意とする、アカシア龍騎士団の下級兵士。攻撃力はさほど高くないかわりに、人数にモノを言わせて攻めてくるのが特徴。反対属性のエレメントで攻撃すればラクに倒すことができるが、Ａ蛇骨館に出現するアカシア兵は黄、Ａ古龍の砦で出現するアカシア兵は赤と、場所によって先天属性が異なっているので要注意。

	Ａ蛇骨館・崖 ＆ Ａ蛇骨館	Ａ古龍の砦
HP	70	210
攻撃力／魔法攻撃力	13／10	29／10
防御力／魔法防御力	0／1	12／0
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	21	21
所持金	160G	360G
戦利品を落とす確率	80%	75%
戦利品	タブレット（92%） レーザー（8%）	ノークロース（92.5%） 銀のイヤリング（7.5%）
盗める品	ホーンメット（92%） カプセル（8%）	カプセル（92.5%） ノークロース（7.5%）
使用エレメント	烈風斬	烈風斬

016 アカシアチーフ

タイプ：人　先天属性：



黄金の鎧に身を包んだ、アカシア龍騎士団の上級兵士。直接攻撃以外には「奥義アカシア剣」を使うのみだが、後者は攻撃力が高いのであなどれない。とくに、Ａ古龍の砦で遭遇するアカシアチーフと戦うときは、こちらの防御力が低いと苦戦を強いられる。防御をおりまぜて戦うほか、防具もできるだけ性能が高いものを装備しておきたい。

	Ａ蛇骨館	Ａ古龍の砦
HP	84	240
攻撃力／魔法攻撃力	14／10	31／10
防御力／魔法防御力	0／2	15／1
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	21	21
所持金	180G	370G
戦利品を落とす確率	65%	75%
戦利品	鋼（93.5%） ノコーティング（6.5%）	ライトニング（92.5%） はがね（7.5%）
盗める品	ブロンズメット（93.5%） カプセル（6.5%）	[illegible]（92.5%） ノークロース（7.5%）
使用エレメント	奥義アカシア剣	奥義アカシア剣

017 ルートヴィッヒ

タイプ：人　先天属性：



巨漢の騎士で、シュガール、ソルトンとともに登場。バトル開始直後の一撃はすさまじい攻撃力だが、以後の直接攻撃は、シュガールたちよりも多少威力が高い程度なので、防御をおこたらずに戦えばOKだ。なお、ルートヴィッヒ、シュガール、ソルトンのうち、ひとりの残りHPが少なくなると、連携技「炎のノック」を一度だけ使ってくる。

	Ａ蛇骨館
HP	260
攻撃力／魔法攻撃力	20／11
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	9
所持金	1G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	銀のイヤリング（100%）
盗める品	タブレット（90%） パワーまくら（10%）
使用エレメント	●炎のノック

018 デビット

タイプ：浮遊　先天属性：●



大きな口を持つコウモリのようなモンスター。自分の残りHPが少なくなると「吸血」を使ってくるほか、Ｈ蛇骨館・崖での出現時は「ファイアボール」や「ホマー」でも攻撃してくる。ちなみに、低確率で盗むことができる「メルトストーン」は、物語序盤で手に入るエレメントとしてはかなり強力なので、できれば入手しておくこと。

	Ａ蛇骨館・崖 ＆ Ａ蛇骨館	Ｈ蛇骨館・崖
HP	47	270
攻撃力／魔法攻撃力	10／10	32／10
防御力／魔法防御力	0／0	25／10
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	14	21
所持金	87G	94G
戦利品を落とす確率	75%	90%
戦利品	ホマー（92.5%） [illegible]（7.5%）	はね（91%） [illegible]（9%）
盗める品	オーラ（92.5%） [illegible]（7.5%）	ウォイト（91%） メルトストーン（9%）
使用エレメント	●ファイアボール ●ホマー ●吸血	●ファイアボール ●ホマー ●吸血

019 ネストール

タイプ：なし　先天属性：●

	蛇骨館・崖	蛇骨館・崖
HP	43	210
攻撃力／魔法攻撃力	10／10	31／10
防御力／魔法防御力	0／0	30／6
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	21
所持金	52G	310G
戦利品を落とす確率	80%	90%
戦利品	目玉（92%） テトキンン（8%）	カプセル（91%） ヒールウインド（9%）
盗める品	テトキンン（92%） 帽子（8%）	カプセル（91%） ヘルプラント（9%）
使用エレメント	●エアーソーサー ●ウーハー ●毒散布	●エアーソーサー ●毒散布

ほら穴に生息する不思議な生物。ツボのような巣のなかから出てこようとせず、攻撃も巣に入ったままで行なう。直接攻撃のほかに「エアーソーサー」を多用するが、自身のHPが低下してくると「毒散布」を使い出す。こちらのHPが低いうちは、毒状態になると危険なので、「毒散布」を使われる前に倒すように心がけよう。



020 スカルフ

タイプ：なし　先天属性：●

	蛇骨館・崖
HP	245
攻撃力／魔法攻撃力	14／10
防御力／魔法防御力	0／2
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	280G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ヘヴィブロー（90%） パワーてぶくろ（10%）
盗める品	銅（90%） はねのドレス（10%）
使用エレメント	●ヘヴィブロー ●グラビトン ●フリクション ●ツインターボ

アカシア兵に岩をぶつけられた腹いせとして、セルジュたちに襲いかかる鳥人。ウィンガル、ウィンゲルとともに出現し、スカルフを含めた全員が健在だと、ときおり3体による連携技「ツインターボ」を仕掛けてくる。これは、攻撃力が高いうえに、風邪＋やけどの効果を持つので、事前に回復系のエレメントを用意しておきたい。

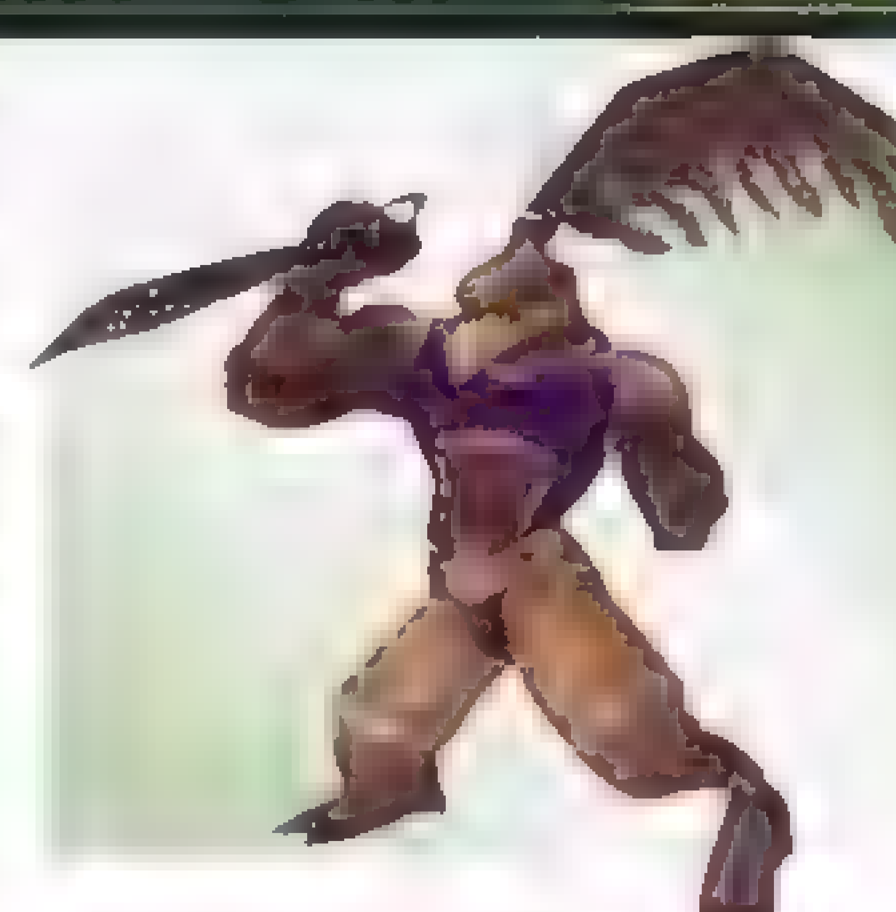


021 ウィンガル

タイプ：なし　先天属性：●

	蛇骨館・崖
HP	145
攻撃力／魔法攻撃力	11／10
防御力／魔法防御力	0／5
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	140G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	はね（91%） フリーズ（9%）
盗める品	アイスランス（100%）
使用エレメント	●アイスランス ●ケア ●ハイクリップ ●氷の剣 ●ツインターボ

スカルフ、ウィンゲルとともに登場する鳥人。「ハイクリップ」でスカルフのサポートをしたあとは、直接攻撃や「アイスランス」「氷の剣」などで攻撃してくる。なお、連携技である「ツインターボ」は、3体のうち誰か1体でも欠けると使ってこなくなるので、HPの低いウィンガルかウィンゲルを集中的に攻撃して、早めに倒すこと。

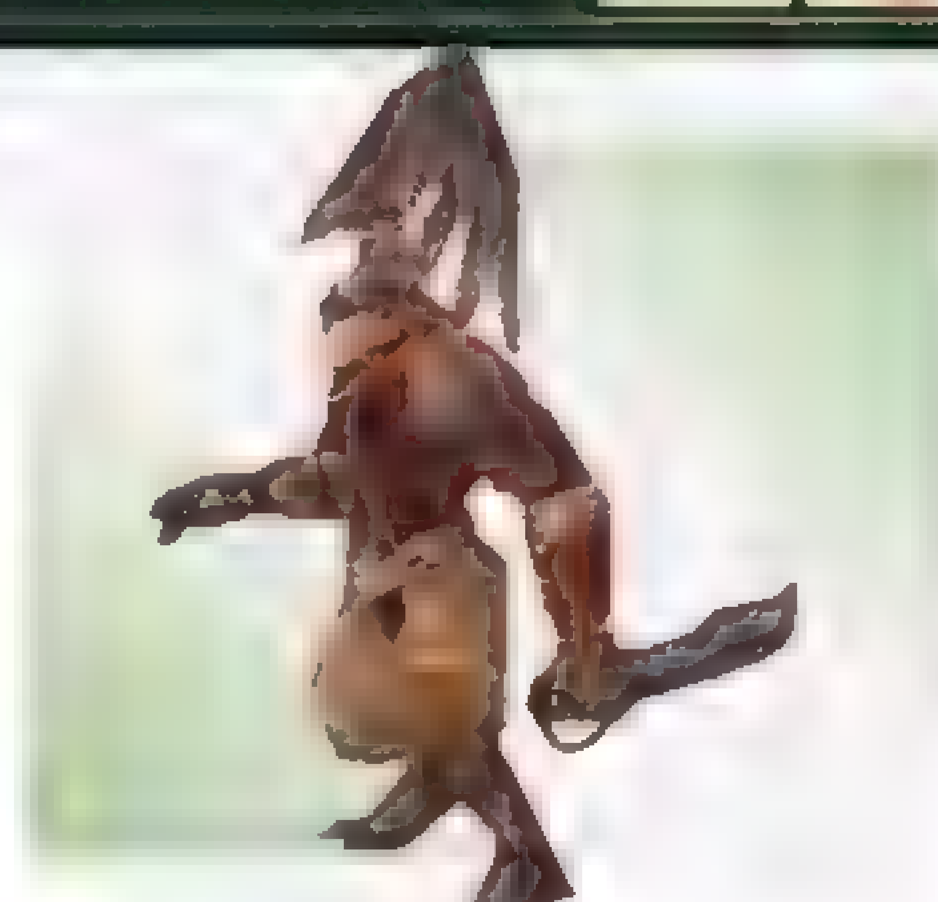


022 ウィンゲル

タイプ：なし　先天属性：●

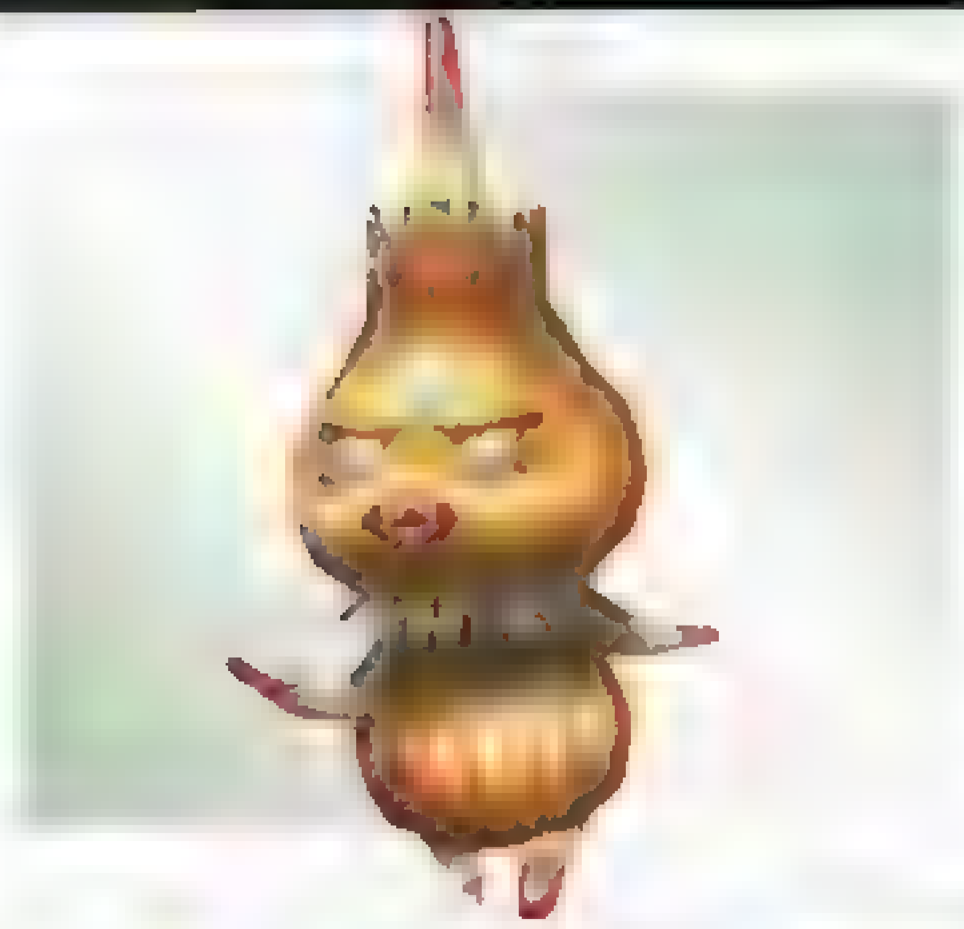
	蛇骨館・崖
HP	145
攻撃力／魔法攻撃力	11／10
防御力／魔法防御力	0／5
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	140G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	はね（91%） バーニング（9%）
盗める品	ホマー（100%）
使用エレメント	●ホマー ●ハイマッスル ●炎の剣 ●ツインターボ

スカルフを護衛している鳥人。バトルがはじまると、スカルフに「ハイマッスル」を使い、それから攻撃を開始する。ときおり使ってくる「炎の剣」は攻撃力が高いうえに、やけど効果を持つイヤラシイ攻撃。やけど状態になると受けるダメージが増えてしまうので、早めに回復するか、「炎の剣」を使われる前に倒してしまおう。



023 バルブゥ

タイプ	先天属性
なし	●



凶悪な顔つきと、伸びる手足が特徴の球根人。H影切りの森に出現するバルブゥにかぎり、「ニードル」や「トルネード」などの強力な攻撃を駆使してくる。なお、H影切りの森に単体で出現するバルブゥは、召喚エレメント「ソニア」を使ってくるので、トラップエレメントを所持しているなら「ソニア」を入手するチャンスだ。

	A影切りの森	H影切りの森
HP	50	280
攻撃力／魔法攻撃力	11／10	21／10
防御力／魔法防御力	0／1	31／10
命中率	100%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	14	21
所持金	86G	130G
戦利品を落とす確率	75%	90%
戦利品	種子（92.5%） ニードル（7.5%）	種子（91%） Hソニア（9%）
盗める品	タブレット（92.5%） ブロンズピック（7.5%）	ヒール（91%） カプセル（9%）
使用エレメント	●リーフ	●リーフ ●H[illegible] ●ニードル ●H[illegible] ●トルネード ●ソニア ●H[illegible]

024 テングルフ

タイプ	先天属性
なし／人※	●



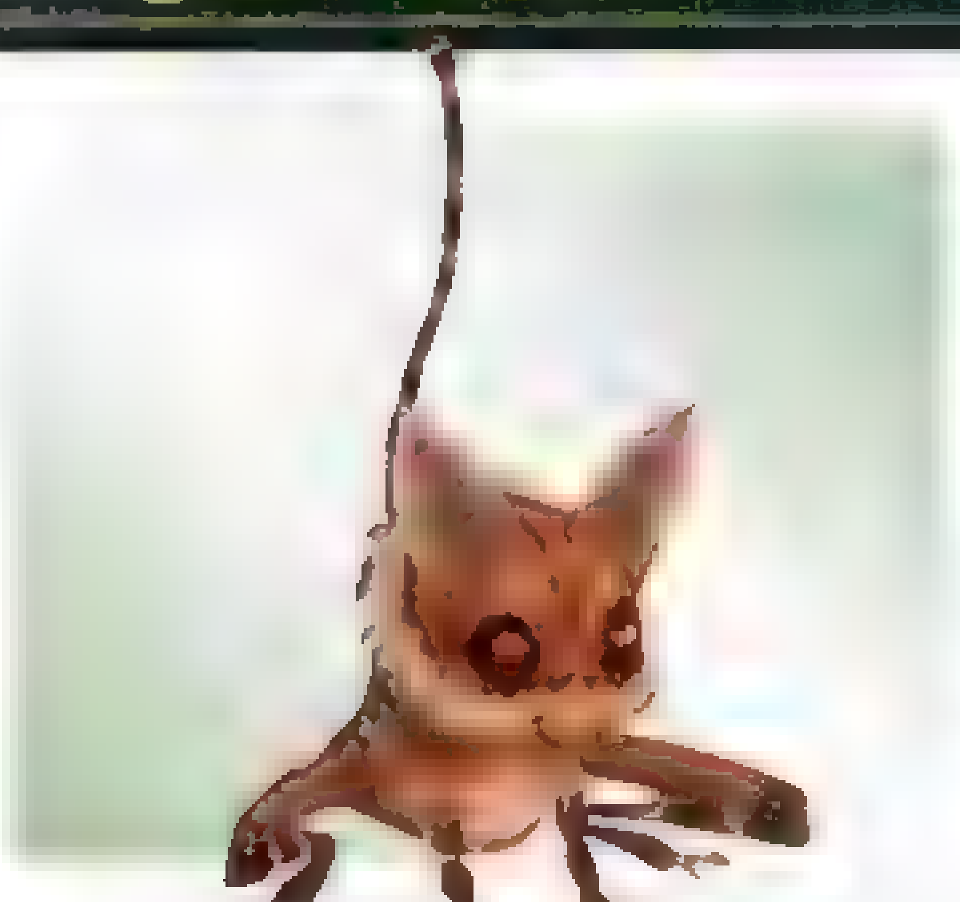
※……A影切りの森ではタイプなし
H影切りの森では人タイプ

頭部に小さな翼がついた、人型のモンスター。手に持ったヤリとキックで攻撃してくる。直接攻撃、エレメント攻撃ともに、たいした威力はないが、「ノークロース」のあとに使用してくる「三連殺」には要注意。ダメージが大きく、防御力の低いキャラクターには致命傷になりかねないので、残りHPにはつねに気をくばっておこう。

	A影切りの森	H影切りの森
HP	100	500
攻撃力／魔法攻撃力	14／10	41／10
防御力／魔法防御力	1／0	32／7
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	10
所持金	83G	215G
戦利品を落とす確率	100%	100%
戦利品	アップリフト（90%） はね（10%）	ミスリル鉗（90%） ポーション（10%）
盗める品	ボーンメイル（90%） ディスチャージ（10%）	サーチスコープ（90%） ポーション（10%）
使用エレメント	アップリフト ノークロース 三連殺	アップリフト ノークロース 三連殺

025 モベチャン

タイプ	先天属性
なし	●



かわいらしい外見と仕草に似合わない、コオロギのような足を持った動物。相手から受けた攻撃を、そっくりマネして返すという特性を持つ。そのため、「ケットソウル」や「インフェルノ」など、相手を即死させる攻撃は使わないほうが賢明だろう。ちなみに、一緒に出現したニワトリスから、HPを吸収されてしまうこともある。

	A影切りの森	H影切りの森
HP	56	200
攻撃力／魔法攻撃力	10／10	32／10
防御力／魔法防御力	0／0	30／8
命中率	100%	100%
回避率	4%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	14	14
所持金	36G	24G
戦利品を落とす確率	75%	75%
戦利品	タブレット（92.5%） 目玉（7.5%）	イーグルアイ（92.5%） トッター（7.5%）
盗める品	ディスチャージ（92.5%） タブレット（7.5%）	カプセル（92.5%） ウーハー（7.5%）
使用エレメント	（本文参照）	（本文参照）

026 ポルクルス

タイプ	先天属性
なし	●



獲物をもとめて動きまわる、巨大な肉食植物。攻撃力が高く、「ニードル」や「食へる」などの毒効果を持つ攻撃も使ってくるほか、「ヒール」でHPの回復まで行なう。バトルが長引くと不利になるため、エレメント攻撃を多用して短期決戦でカタをつけたい。ただし、緑属性のエレメントで攻撃すると、HPを回復されてしまうので注意。

	A影切りの森	Hヒトラの沼
HP	200	320
攻撃力／魔法攻撃力	12／10	24／11
防御力／魔法防御力	0／1	0／5
命中率	110%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	10	10
所持金	314G	700G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	種子（90%） ニードル（10%）	ニードル（91%） ウーハー（9%）
盗める品	デトキシン（90%） トッター（10%）	カプセル（91%） デトキシン（9%）
使用エレメント	●リーフ ●ニードル ●ヒール ●食へる	●リーフ ●ニードル ●ヒール ●食へる

	影切りの森	死炎山
HP	200	436
攻撃力／属性攻撃力	14／6	30／7
防御力／属性防御力	0／0	12／7
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	10	11
所持金	300G	300G
戦利品を落とす確率	90%	100%
戦利品	ボーンメイル(91%) ブロンズクラブ(9%)	金のイヤリング(100%)
盗める品	ニーハット(100%)	スタミナリング(100%)
使用エレメント	「ドラゴンライト」	「スピンアタック」 「ドラゴンライト」

027 ゾア

タイプ: なし　先天属性: ―

アカシア龍騎士団四天王のひとり。攻撃力は高めだが、直接攻撃をしてくることが多いので、防御をまじえつつ戦えばいい。ただし、A影切りの森で戦うときは「ドラゴンライト」に、A死炎山で戦うときは「スピンアタック」に気をつけよう。これらの威力が高い攻撃を避けるためにも、バトル開始後、早い段階で倒したいところだ。



	A影切りの森	H影切りの森
HP	54	260
攻撃力／属性攻撃力	9／10	14／10
防御力／属性防御力	0／0	30／7
命中率	100%	120%
回避率	3%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	14	14
所持金	98G	216G
戦利品を落とす確率	75%	80%
戦利品	うろこ(92.5%) アクアビーム(7.5%)	アクアボール(92%) ケアラ(8%)
盗める品	ティア(92.5%) かぜぼうし(7.5%)	ケアラ(92%) フラット(8%)
使用エレメント	●水鉄砲	●水鉄砲

028 ビビン

タイプ: なし　先天属性: ●

暗くてじめじめした場所を好む昆虫。強い脚力で跳ねながら移動する。攻撃力は低く、とりたてて注意すべき攻撃も仕掛けてこないので、直接攻撃だけでも、簡単に倒すことができるはずだ。A影切りの森に登場するビビンは、回避率がやや高いため、弱攻撃を2～3回当てたあとに中や強攻撃を使う、という方法で戦うといい。



	[illegible]	H影切りの森	H蛇骨館
HP	50	200	230
攻撃力／属性攻撃力	9／10	18／10	31／10
防御力／属性防御力	0／0	30／6	21／10
命中率	100%	100%	100%
回避率	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	13
アクションポイント	21	21	8
所持金	15G	250G	250G
戦利品を落とす確率	80%	80%	90%
戦利品	体液(92%) [illegible]	ケアラ(92%) スリップ(8%)	ティア(91%) ケアラ(9%)
盗める品	体液(100%)	スリップ(92%) フラット(8%)	ティア(91%) ケアラ(9%)
使用エレメント	●ねばねば	●ねばねば	●ねばねば

029 ネバルー

タイプ: 軟体　先天属性: ●

淡いピンク色をした不定形生物。ふだんは体型を球状にたもっているが、直接攻撃を行なうときは体表をとがらせてから襲ってくる。ときおり使用する「ねばねば」は、こちらの回避率を下げる効果があるので注意しよう。なお、H影切りの森に出現するネバルーからは、低確率ながらも「フラット」を盗むことができる。



	H A影切りの森	[illegible]	A天下無敵号
HP	200	210	198
攻撃力／属性攻撃力	25／10	27／10	27／10
防御力／属性防御力	0／0	0／0	0／0
命中率	100%	100%	110%
回避率	0%	0%	0%
ST異常持続時間	13	13	12
アクションポイント	20	21	21
所持金	400G	520G	387G
戦利品を落とす確率	90%	90%	90%
戦利品	皮(91%) ヘビィブロー(9%)	皮(91%) ヘビィブロー(9%)	皮(91%) ゲットソウル(9%)
盗める品	鋼(91%) ヘビィブロー(9%)	ヒール(91%) ポーション(9%)	[illegible] ヒール(9%)
使用エレメント	●ゲットソウル ●アンチホワイト ●黒霧	●ゲットソウル ●アンチホワイト ●黒霧	●ゲットソウル ●アンチホワイト ●黒霧

030 ライフレス

タイプ: ゾンビ　先天属性: ●

ボロ布を身にまとい、現世を徘徊するゴースト。即死の効果がある「ゲットソウル」、白属性エレメント使用不可状態にさせる「アンチホワイト」、暗闇効果を持つ「黒霧」など、多彩な攻撃を行なってくる。ただし、攻撃のペースは遅いため、白属性のエレメントやHP回復用のエレメントを使い、相手が攻撃してくる前に倒してしまおう。



031 カガリ

タイプ 浮遊 / 先天属性 赤



火の玉のモンスター。🅰蛇骨館に出現するものは「赤い雨」を仕掛けてくるが、これを受けると、やけど状態になることがある。一方、🅷🅰亡者の島に登場するカガリは「メルトストーン」を使ってくるため、こちらが混乱状態になってしまうケースが多い。青属性のエレメントなどを活用し、攻撃を集中させて手早く倒すよう心がけたい。

	🅰蛇骨館	🅷🅰亡者の島
HP	45	200
攻撃力／魔法攻撃力	11／8	35／10
防御力／魔法防御力	0／2	20／15
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	21
所持金	78G	280G
戦利品を落とす確率	100%	100%
戦利品	タブレット (90%) オーラ (10%)	バーニング (90%) ヒート (10%)
盗める品	カプセル (90%) バーニング (10%)	カプセル (90%) ヒール (10%)
使用エレメント	●赤い雨	●ボマー ●メルトストーン

032 ボクスキッズ

タイプ 物質 / 先天属性



小さい宝箱の形をしたモンスターで、かならずボクスリブスとともに出現する。この2体は、いずれかが宝物を持っており、それがどちらなのかを当てれば、戦利品として宝物がもらえる仕組みだ。バトル開始時に、宝物を持っていると思うほうへ攻撃し、正解だとバトルは終了。はずれるとバトルが続行のうえ、倒しても戦利品は手に入らない。

	🅰蛇骨館
HP	70
攻撃力／魔法攻撃力	11／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	100G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	アイスランス (90%) シューティング (10%)
盗める品	ヒール (90%) ライトニング (10%)
使用エレメント	なし

033 ボクスリブス

タイプ 物質 / 先天属性

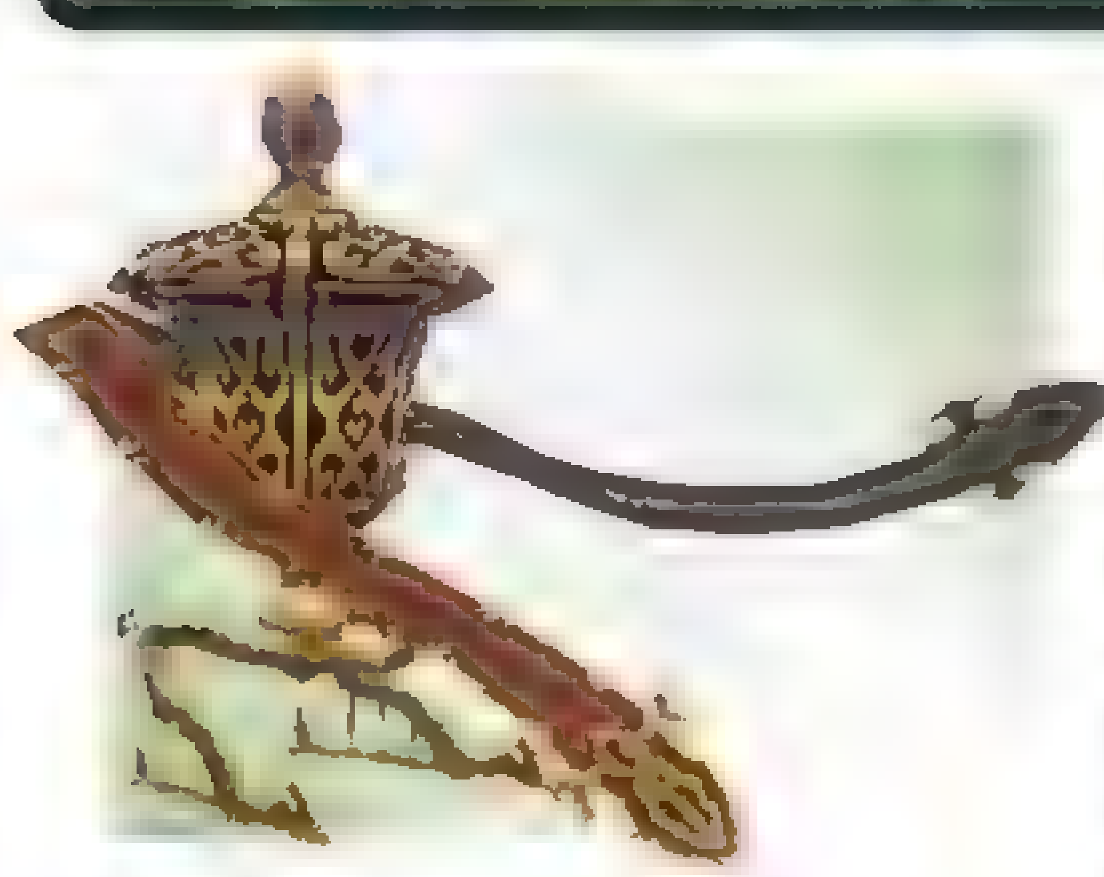


大きい宝箱の形をしたモンスター。ボクスキッズと一緒に出現し、宝物当てクイズを出題してくる。はずれるとバトルは続行するが、直接攻撃だけでも容易に倒すことが可能だ。ただし、その場合は戦利品を入手できないので、はずれたときは逃走してからふたたびバトルを挑み、宝箱を選択する場面からやり直したほうがいいだろう。

	🅰蛇骨館
HP	80
攻撃力／魔法攻撃力	12／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	100G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	エアーレーサー (90%) ディスチャージ (10%)
盗める品	ヒール (90%) ダンスシューズ (10%)
使用エレメント	なし

034 マジックポット

タイプ 物質 / 先天属性



その名のとおり、魔法のツボ。自分のなかから召喚した魔人に攻撃をさせるほか、「アップヘイバル」や「ライトニング」のような、威力が高めのエレメントも使用してくる。味方のHPが減ってきたら、HP回復を優先するようにしよう。「リーフ」「ニードル」といった緑属性の攻撃エレメントを多用して、早めに倒すこと。

	🅰蛇骨館
HP	350
攻撃力／魔法攻撃力	14／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	139G
戦利品を落とす確率	65%
戦利品	ディスパース (93.5%) 銅 (6.5%)
盗める品	カプセル (93.5%) アップヘイバル (6.5%)
使用エレメント	●アップヘイバル ●ライトニング

035 サージェント

タイプ：物質　先天属性：●

	蛇骨館 天下無敵号
HP	100
攻撃力／魔法攻撃力	16／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	20
所持金	120G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	カプセル（91%） ヒール（9%）
盗める品	ヘビィブロー（91%） はがね（9%）
使用エレメント	なし

剣と盾を装備した全身鎧のモンスター。胸の部分に刻まれた模様は、凶悪な顔のようにも見える。かならず複数で出現するのがやっかいだが、使ってくるのは直接攻撃だけなので、手強い相手ではないはずだ。なお、低確率ながらも、はがねを盗むことが可能。セルジュたちの装備を強化できるチャンスなので、ぜひ盗んでおきたい。

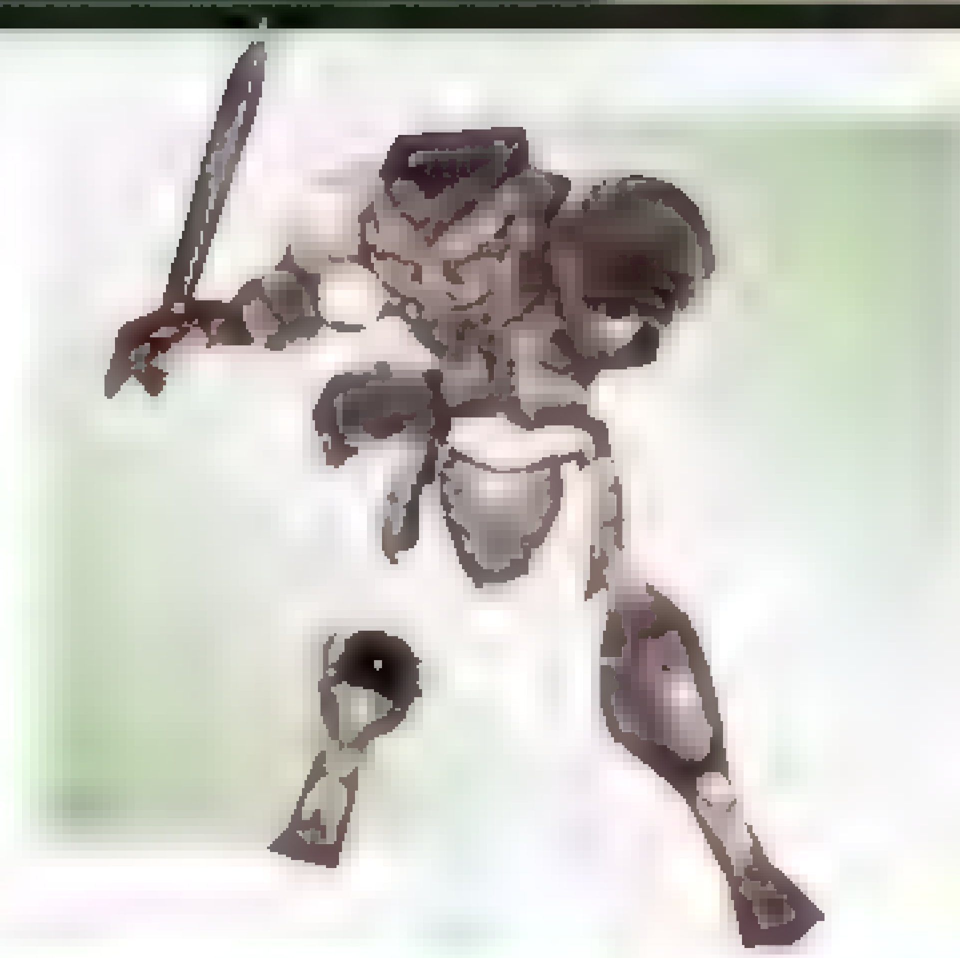


036 ジェネラル

タイプ：物質　先天属性：●

	蛇骨館
HP	160
攻撃力／魔法攻撃力	20／10
防御力／魔法防御力	6／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	154G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	ヒール（92.5%） ブロンズメイル（7.5%）
盗める品	ゲットソウル（92.5%） はがね（7.5%）
使用エレメント	●ゲットソウル ●グラビトン ●呪いのシャワー

4体のサージェントをしたがえて、蛇骨館の武器庫を守っている将軍。姿はサージェントと同じだが、こちらは盾を持っていない。将軍というだけあってかなりの強敵で、「グラビトン」「呪いのシャワー」といった威力の高い全体攻撃を使ってくる。一緒に出現するサージェントはあとまわしにして、まずはジェネラルに攻撃を集中させよう。

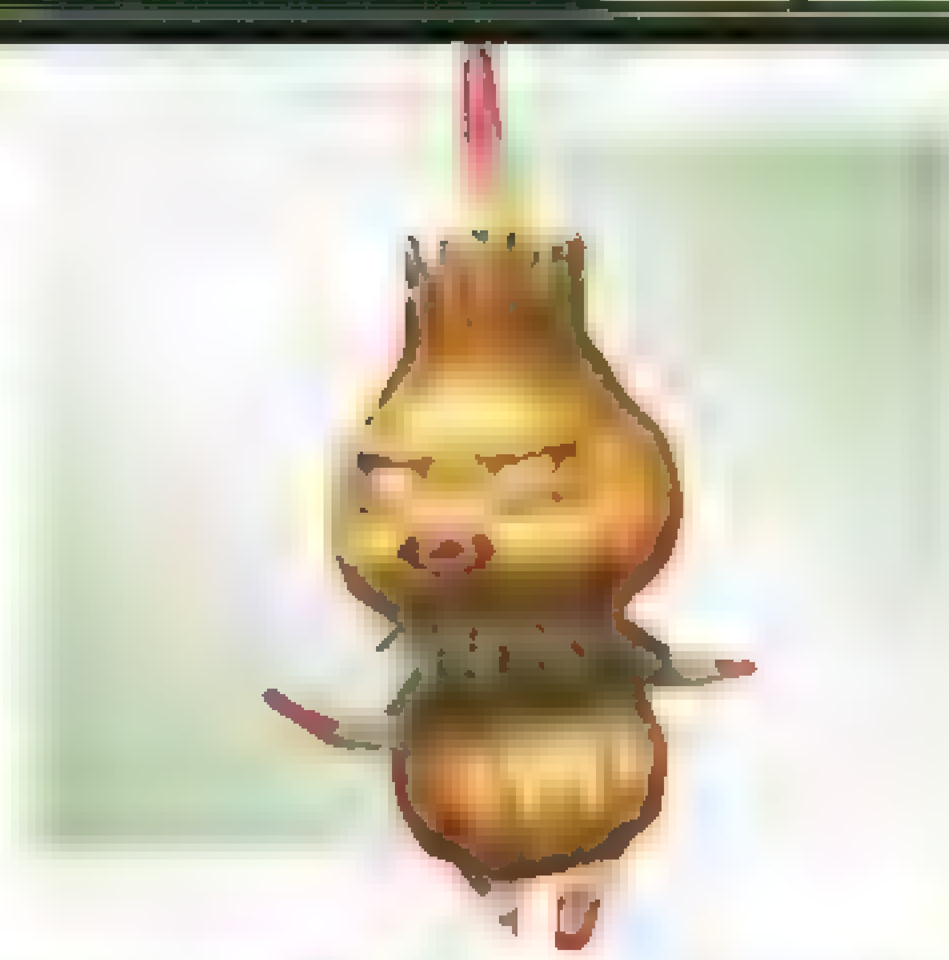


037 改良バルブゥ

タイプ：なし　先天属性：●

	蛇骨館
HP	160
攻撃力／魔法攻撃力	28／10
防御力／魔法防御力	4／1
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	200G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	エアーソーサー（91%） イーグルアイ（9%）
盗める品	種子（91%） ヒール（9%）
使用エレメント	●リーフ ●ニードル ●ヒール ●トンター ●毒散布

科学者ルチアナが作り出した、強化版のバルブゥ。蛇骨館のルチアナの研究室で、かならず2体同時に出現する。A影切りの森に現れるバルブゥとは比較にならないほど強く、さまざまな緑属性のエレメントを使いこなす。なかでも「毒散布」を受けると、全員が毒状態になるおそれがあるため、事前に「テトキシン」を用意しておくこと。

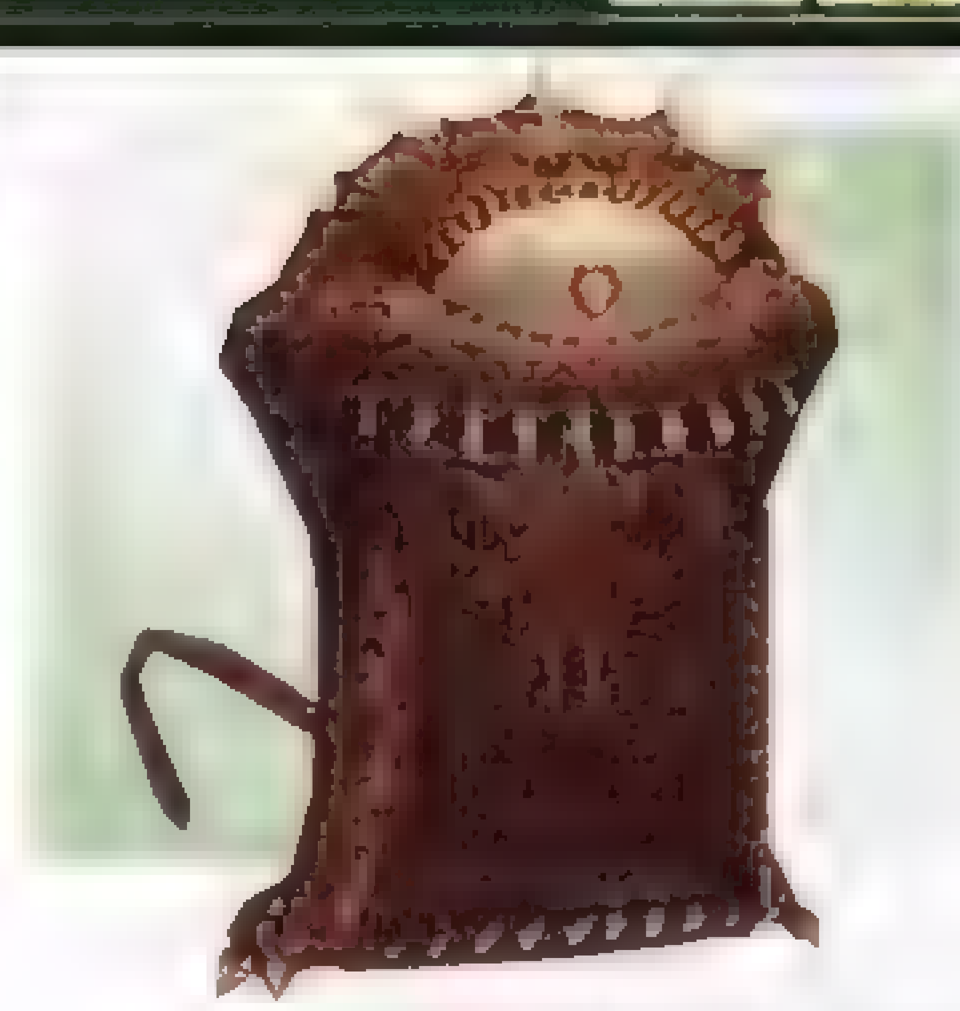


038 オプザドゥ

タイプ：物質　先天属性：

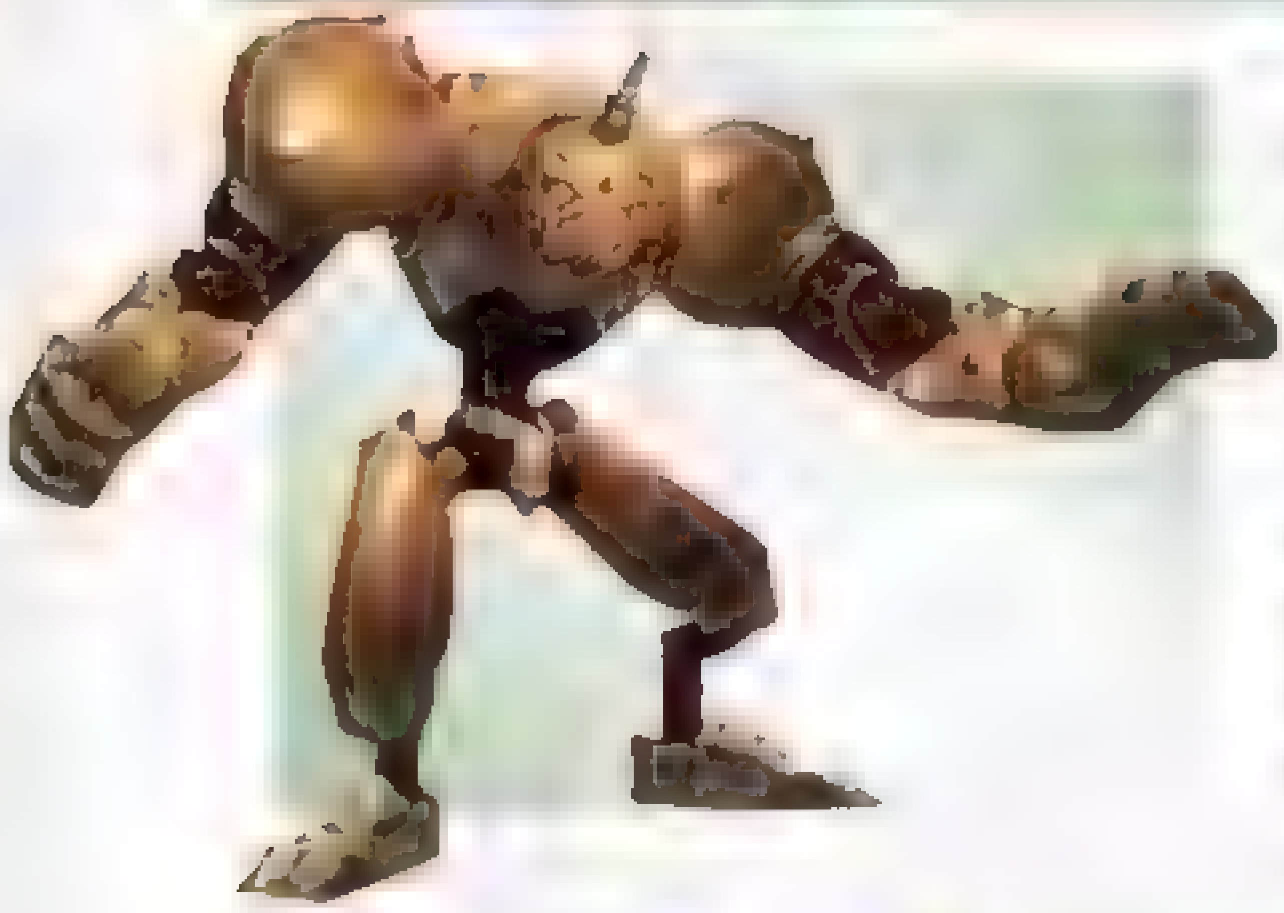
	蛇骨館
HP	330
攻撃力／魔法攻撃力	22／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	210G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	カプセル（92.5%） 目玉（7.5%）
盗める品	マナコール（92.5%） ヒール（7.5%）
使用エレメント	ディスチャージ ライトニング アンチグリーン

大きな目玉がついた、ドア型のモンスター。"OPEN THE DOOR"が名前の由来か。エレメント攻撃が強力で、とくに「ライトニング」は威力が高い。また、ドアのなかからモンスターを呼び寄せることもあるが、出てくるのはビィチボゥイやバルブゥなどの弱い敵ばかり。それらは無視して、先にオプザドゥを倒そう。



039 ネオス

タイプ 物質 ／ 先天属性 (



古龍の砦にあった壊れて動かないマシンナリーを、ルチアナが改造したもの　おもに蛇骨館の警備に使われている。完全な復元とまではいかなかったらしく、マシンナリーとちがって、エレメントをまったく使ってこない。とはいえ、直接攻撃で与えてくるダメージ量はかなり大きいので、防御やHP回復用のエレメントを駆使して戦うこと。

	蛇骨館
HP	300
攻撃力／魔法攻撃力	35／12
防御力／魔法防御力	8／0
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	400G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	鋼(90%) ライトニング(10%)
盗める品	ネジ(90%) カプセル(10%)
使用エレメント	なし

040 マルチェラ

タイプ 人 ／ 先天属性 ●

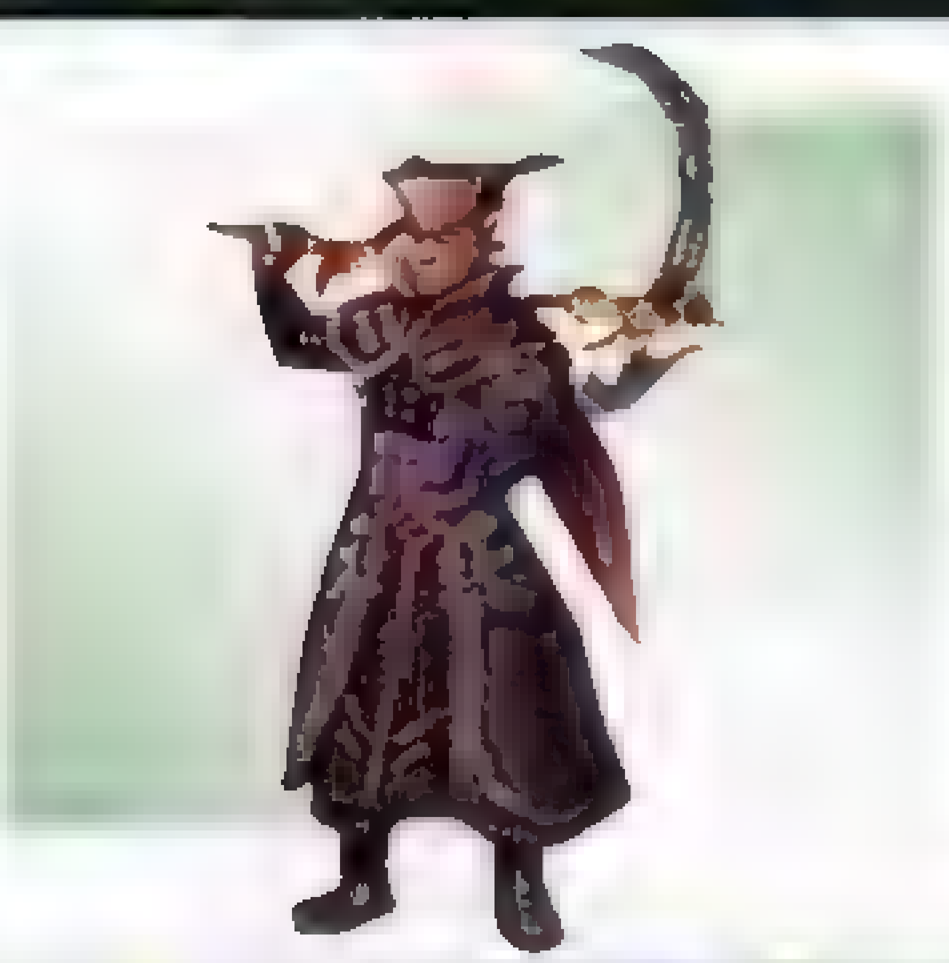


外見はあどけない少女だが、アカシア龍騎士団四天王のひとり。平手打ちやキック(ともに直接攻撃)のほか、両手に仕込んだ鋼鉄の糸による攻撃を得意とする。蛇骨館で戦うときは、マルチェラのHPが減ると「フリーズ」を多用してくるため、味方が凍結状態になる可能性が高く非常に危険だ　反撃の機会を与えず一気に倒してしまいたい。

	蛇骨館	死炎山
HP	525	300
攻撃力／魔法攻撃力	30／5	27／8
防御力／魔法防御力	0／0	16／11
命中率	120%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	7	6
所持金	780G	1250G
戦利品を落とす確率	100%	100%
戦利品	フリーズ(90%) はかね(10%)	アイアンヘスト(90%) ダンスシューズ(10%)
盗める品	鋼線のルーヘ(90%) ダンスシューズ(10%)	フリーズ(90%) ポーション(10%)
使用エレメント	●アイスランス ●ラインヒアス ●フリーズ ●ケアラ ●[illegible]	●ラインスパーク ●ラインヒアス

041 ヤマネコ(影)

タイプ 人 ／ 先天属性 ●

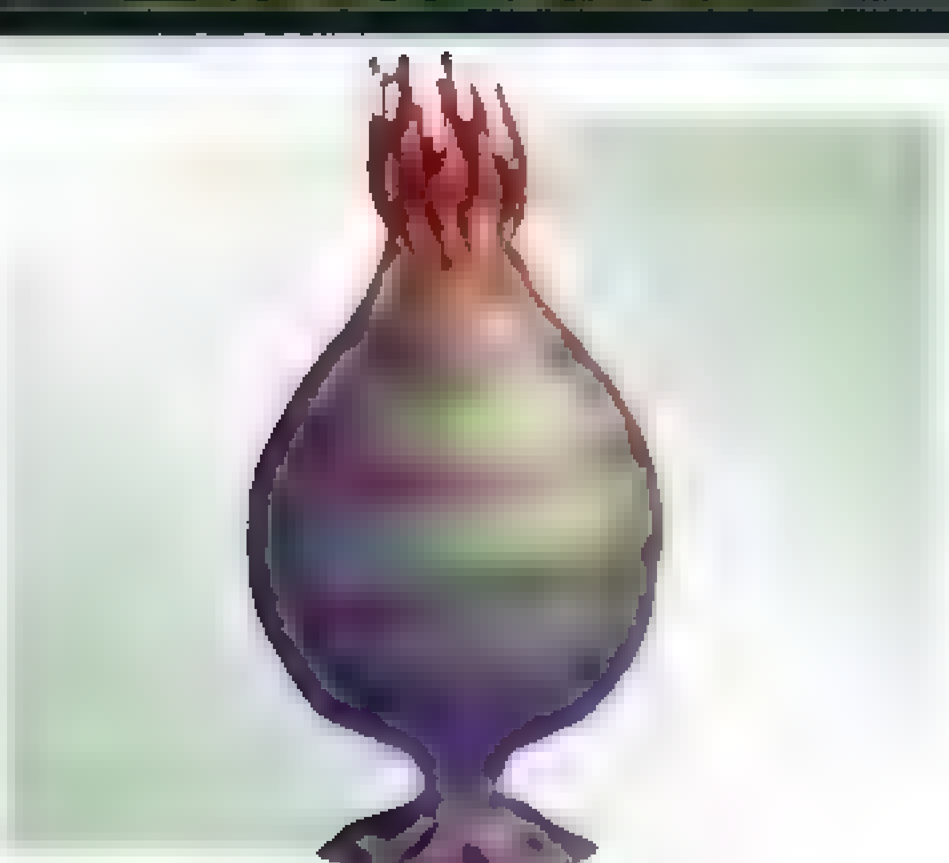


カゲネコが化けているヤマネコの影武者　ニセモノとはいえ「ケットソウル」「インフェルノ」など、即死の効果を持つエレメントを使ってくる強敵だ。ただし、セルジュたちがエレメントで攻撃しないかぎりは、ヤマネコ(影)も直接攻撃しか使ってこない。エレメント攻撃をせずに、直接攻撃だけで戦うのも、ひとつの手だろう。

	蛇骨館
HP	820
攻撃力／魔法攻撃力	26／10
防御力／魔法防御力	1／7
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	500G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	下級魔剣士の証(90%) クラヒトン(10%)
盗める品	マシンクリンク(90%) パワーてふくろ(10%)
使用エレメント	●ケットソウル ●[illegible] ●クラヒトン ●[illegible] ●インフェルノ ●ボーション

042 アロマパック

タイプ なし ／ 先天属性 ●



じめじめしたところに生息するタマゴ形の生物　マップ上では動かずにユラユラと揺れているだけで、調べなければバトルにはならない。バトル中もまったく行動をしないためラクに倒せるが、HPがゼロになると、かならず「毒自爆」を使う。貴重な戦利品が手に入るわけでもないので、こちらからバトルを挑むのは避けたいところだ。

	ヒトラの沼
HP	68
攻撃力／魔法攻撃力	19／10
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	10
所持金	381G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	エアーソーサー(92.5%) ティスパース(7.5%)
盗める品	ティスパース(92.5%) タブレット(7.5%)
使用エレメント	●毒自爆

043 セブンスター

タイプ なし　先天属性 ●

	ヒトラの沼
HP	80
攻撃力／魔法攻撃力	20／10
防御力／魔法防御力	0／1
命中率	100%
回避率	1%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	148G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	こうら(91%)、はね(9%)
盗める品	アイア(91%)、スリップ(9%)
使用エレメント	なし

4枚の羽を、プロペラのように回転させて空を飛ぶ甲虫。HPが低く、直接攻撃以外の攻撃手段を持っていないため、エレメント攻撃を使うまでもなく簡単に倒すことができるだろう。むしろ注意すべきはパーティー編成で、ゴブルムやホブルムが同時に登場した場合は、言うまでもなく、そちらを先に倒すようにしたい。



044 ゴブルム

タイプ 魔族　先天属性 ●

	ヒトラの沼
HP	120
攻撃力／魔法攻撃力	24／10
防御力／魔法防御力	1／1
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	21
所持金	150G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	こうら(91%)、ニードル(9%)
盗める品	テトキシン(91%)、カプセル(9%)
使用エレメント	●ウーハー ●どつき投げ

ずんぐりした体型のモンスターで、腰にベルトのようなものを巻きつけているのが特徴。直接攻撃の威力は低いが、ときおり使用してくる「ウーハー」は、意外と強力だ。こちらのHPが少なくなったら、早めに回復をしておこう。とくに、ホブルムと一緒に出現すると、フィールドエフェクトに緑が多くなりやすいので要注意。



045 ホブルム

タイプ 魔族　先天属性 ●

	ヒトラの沼
HP	110
攻撃力／魔法攻撃力	24／10
防御力／魔法防御力	1／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	18
所持金	152G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	エアーソーサー(91%)、ニードル(9%)
盗める品	ウーハー(91%)、テトキシン(9%)
使用エレメント	●リーフ ●ニードル ●どつき投げ

ゴブルムと同族と思われるモンスター。直接攻撃の威力は低いものの、「リーフ」と「ニードル」を同じ相手に対して立てつづけに使ってくるのが脅威となる。これを受けたら、かならずHPを回復すること。また、ゴブルムとペアで出現したときは、連携技「どつき投げ」を多用してくるので、まずは片方を倒すことに専念しよう。



046 ピパピパ

タイプ なし　先天属性 ○

	ヒトラの沼
HP	280
攻撃力／魔法攻撃力	22／10
防御力／魔法防御力	3／6
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	6
所持金	160G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	毛(91%)、アノブヘイバル(9%)
盗める品	タブレット(91%)、銅(9%)
使用エレメント	なし

ピパ族と呼ばれる、ヒトラの沼の原住民。直接攻撃以外の攻撃は仕掛けてこないが、HPが高く、容易には倒せない。さらに、バトル中に1体ずつ仲間を呼ぶため、非常にやっかいな敵と言えるだろう。ただし、仲間を呼ぶことができるのは最初からいるピパピパだけなので、威力の高い攻撃を集中させて、その1体を早めに倒してしまえばいい。



047 マルロザリー

タイプ 浮遊 / 先天属性



世界のへそに棲んでいるが、ときおりヒドラの沼へも飛来する、巨大な羽虫。こちらをまとめて毒状態にする攻撃を多用してくるため、長期戦は禁物だ。極端にHPが高いわけではないので、「ライトニング」「ディスチャージ」といった黄属性のエレメントや、他属性の攻撃力の高いエレメントを連発して、一気に倒そう。

	ヒドラの沼
HP	430
攻撃力／魔法攻撃力	32／8
防御力／魔法防御力	12／3
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	9
所持金	164G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	エアーノーサー（91%） 皮（9%）
盗める品	ギフスのほうし（91%） はね（9%）
使用エレメント	●エアーノーサー ●ウーハー ●トルネード ●酸性カス ●毒散布

048 オクトガル

タイプ 軟体 / 先天属性



何本もの触手を持つモンスター。攻撃力が高いため、残りHPには十分に気をくばりながら戦っていくこと。オクトガルの先天属性とは反対属性にあたる、赤属性のエレメントで攻撃すると、その直後にかならず「6HIT」で反撃されてしまうので要注意。ただし、赤属性を持つキャラクターに直接攻撃させるぶんには問題ない。

	ヒドラの沼
HP	600
攻撃力／魔法攻撃力	36／10
防御力／魔法防御力	15／5
命中率	110%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	606G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	アクアボール（90%） フリーズ（10%）
盗める品	―
使用エレメント	●6HIT ●ふん投げ

049 ドワッフ

タイプ 魔族 / 先天属性



ヒドラの沼を住みかとする、陽気な小人。特定のバトルでは、モンスター側のパーティーにドワッフ、ヒゲドワッフ、ノッポドワッフが各ひとり以上そろっていると、連携技「大合唱」を使ってくる。これは、攻撃力の高い全体攻撃なので、受けてしまったときのために、味方全員に回復系のエレメントを配置しておくようにしたい。

	ヒドラの沼	水龍の島
HP	140	150
攻撃力／魔法攻撃力	19／8	18／7
防御力／魔法防御力	1／2	0／2
命中率	120%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	14	21
所持金	150G	150G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	アップリフト（90%） ブロンズメイル（10%）	アップヘイバル（9[illegible] 銅（9%）
盗める品	カプセル（90%） ヒール（10%）	はがね（91[illegible] カプセル（9[illegible]
使用エレメント	[illegible] ○雄たけび ○ライトニング ○大合唱 ○アンチグリーン ○[illegible]	[illegible] ○ライトニング ○雄[illegible] ○[illegible] ○大合[illegible] [illegible] 修理[illegible]

050 ヒゲドワッフ

タイプ 魔族 / 先天属性



ヒゲを生やした、ドワッフ族の一員。ドワッフやノッポドワッフとくらべて、わずかに攻撃力が高い点だけがとりえ。特定のバトルで「大合唱」を使ってくることをのぞけば、直接攻撃と「雄たけび」しか仕掛けてこないため、とくにおそれる必要もない。緑属性または攻撃力の高いエレメントで、手早く倒してしまおう。

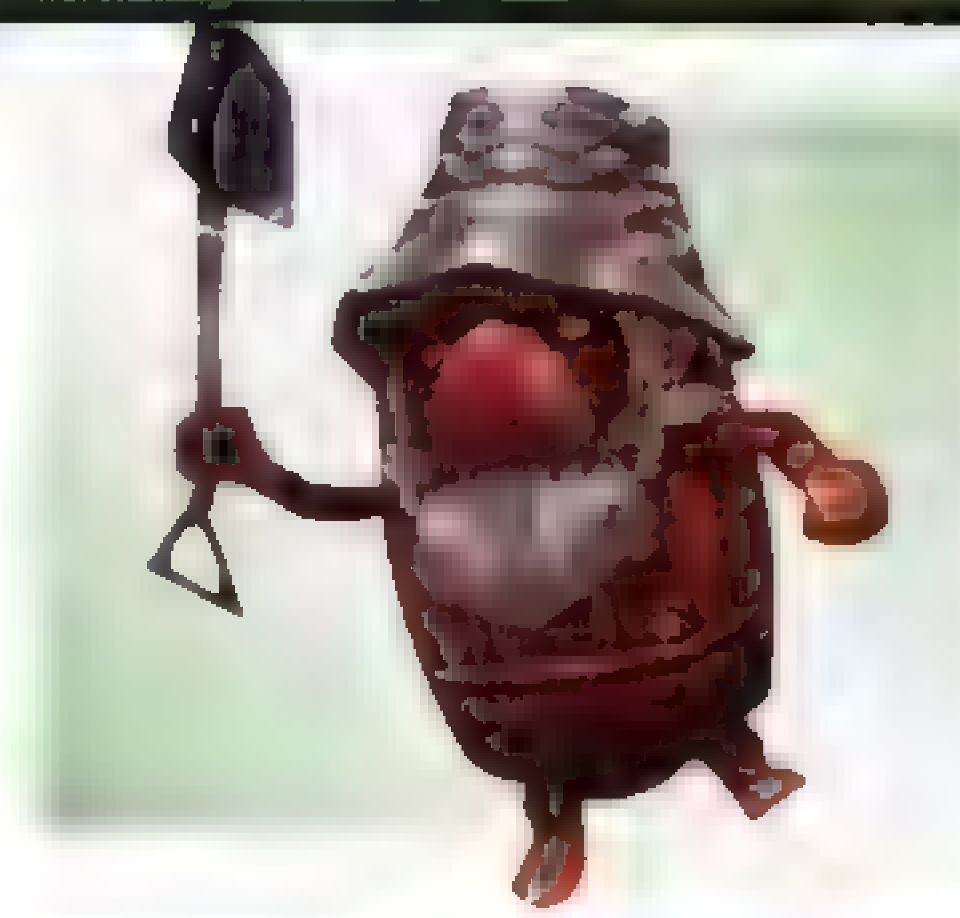
	ヒドラの沼	水龍の島
HP	100	140
攻撃力／魔法攻撃力	20／8	20／7
防御力／魔法防御力	1／2	0／2
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	14	21
所持金	100G	100G
戦利品を落とす確率	90%	90%
戦利品	毛（91%） ブロンズメット（9%）	ディスチャージ（91%） 銅（9%）
盗める品	ライトニング（91%） ウーハー（9%）	タブレット（91%） はがね（9%）
使用エレメント	○雄たけび ○大合唱	○雄たけび ○大合唱

	ヒトラの沼	水龍の島
HP	90	130
攻撃力/魔法攻撃力	18/8	16/7
防御力/魔法防御力	1/2	0/2
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	12
アクションポイント	10	14
所持金	100G	100G
戦利品を落とす確率	90%	90%
戦利品	タブレット(91%) ブロンズヘスト(9%)	ライトニング(91%) 皮(9%)
盗める品	ライトニング(91%) ウーハー(9%)	はかね(91%) カプセル(9%)
使用エレメント	ディスチャージ ライトニング 雄たけび 大合唱	ディスチャージ 大合唱 ライトニング サンダーレー 雄たけび

051 ノッポドワッフ

タイプ 魔族 先天属性

ドワッフと同族のモンスターで、背が高いのが特徴。「ディスチャージ」「ライトニング」などの攻撃エレメントを多用するほか、「雄たけび」も使ってくる。なお、「大合唱」を使う3種類のドワッフのなかでは、もっともHPが低い。特定のバトルでは、真っ先にノッポドワッフを倒すことで、「大合唱」を封じるといいだろう。



	ヒトラの沼
HP	700
攻撃力/魔法攻撃力	43/12
防御力/魔法防御力	20/9
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	740G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	アノヘイバル(90%) 銅(10%)
盗める品	
使用エレメント	気合い 恐怖の波動 腐臭

052 ヒドラ

タイプ なし 先天属性

いにしえの龍族の亜種と言われる、ヒドラの沼の主。エレメントで攻撃すると、「腐臭」と直接攻撃の使用回数が増えてしまうため、「恐怖の波動」を使ってくるまでは、直接攻撃→防御がオススメ。このとき「フィルグリーン」を味方の誰かに使えば、かなりラクに戦える。「恐怖の波動」後は、攻撃力の高いエレメントで集中攻撃しよう。

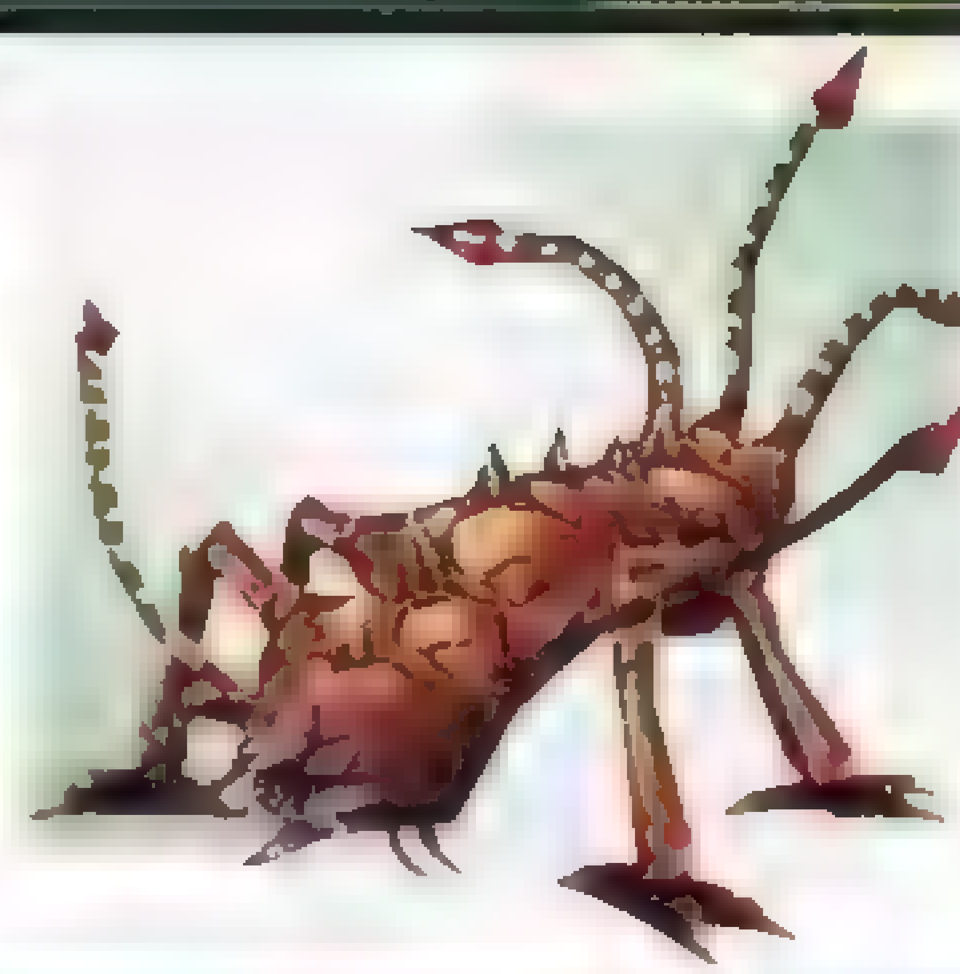


	ヒトラの沼
HP	370
攻撃力/魔法攻撃力	45/10
防御力/魔法防御力	28/7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	600G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	こうら(91%) アノヘイバル(9%)
盗める品	ライトニング(91%) アースクエイク(9%)
使用エレメント	アースクエイク ゴーレム めまいブレス

053 センティ

タイプ なし 先天属性

長い触覚と3本の尻尾が特徴的な、虫のような生き物。ヒドラの沼に出現するモンスターのなかでは、HP、攻撃力などが格段に高い。序盤にヒドラの沼へきたときには、倒すのが困難なので、バトルは避けるように。味方が十分に強くなっているなら、トラップエレメントで「ゴーレム」を奪って戦力アップをはかりたいところだ。



	隠者の小屋
HP	400
攻撃力/魔法攻撃力	32/10
防御力/魔法防御力	10/5
命中率	120%
回避率	2%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	564G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	フォトン(90%) 月のメガネ(10%)
盗める品	フォトン(90%) 月のメガネ(10%)
使用エレメント	レーザー シューティング フォトン 月刃

054 ツクヨミ

タイプ 人 先天属性 ●

セルジュたちの行く手をはばむ、ヤマネコの手先。ツクヨミに対してエレメントを使うと、「レーザー」「月刃」などのエレメント攻撃で反撃してくるので、基本的には直接攻撃で戦おう。なお、戦利品と盗める品の両方で、月のメガネが手に入る。いずれの場合も入手確率は低いものの、ここでしか手に入らない貴重なアクセサリーだ。



055 らっしゅまる

タイプ：物質　先天属性：●

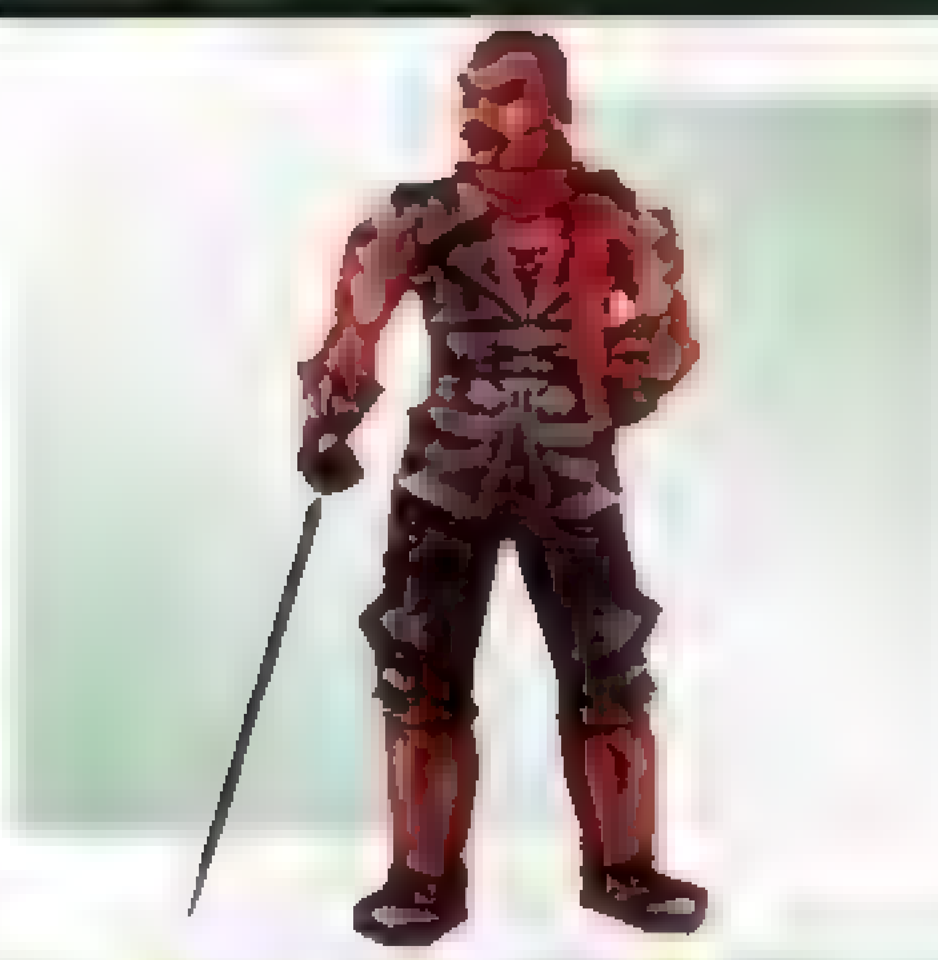


ファルガが飼っている巨大な恐竜。直接攻撃の威力は低いが、「はばたき」の攻撃力がやや高めなので油断は禁物だ。なお、強力な全体攻撃エレメント「ヒート」を低確率で盗むことが可能。ルートによっては、らっしゅまるとのバトルから逃走すると強制的にシナリオが進んでしまうため、盗むチャンスは一度しかないが、狙う価値はある。

	天下無敵号
HP	540
攻撃力／魔法攻撃力	34／8
防御力／魔法防御力	15／5
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	18
所持金	145G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	メルトストーン(100%)
盗める品	サーチスコープ(90%) ヒート(10%)
使用エレメント	●はばたき

056 ファルガ

タイプ：人　先天属性：●

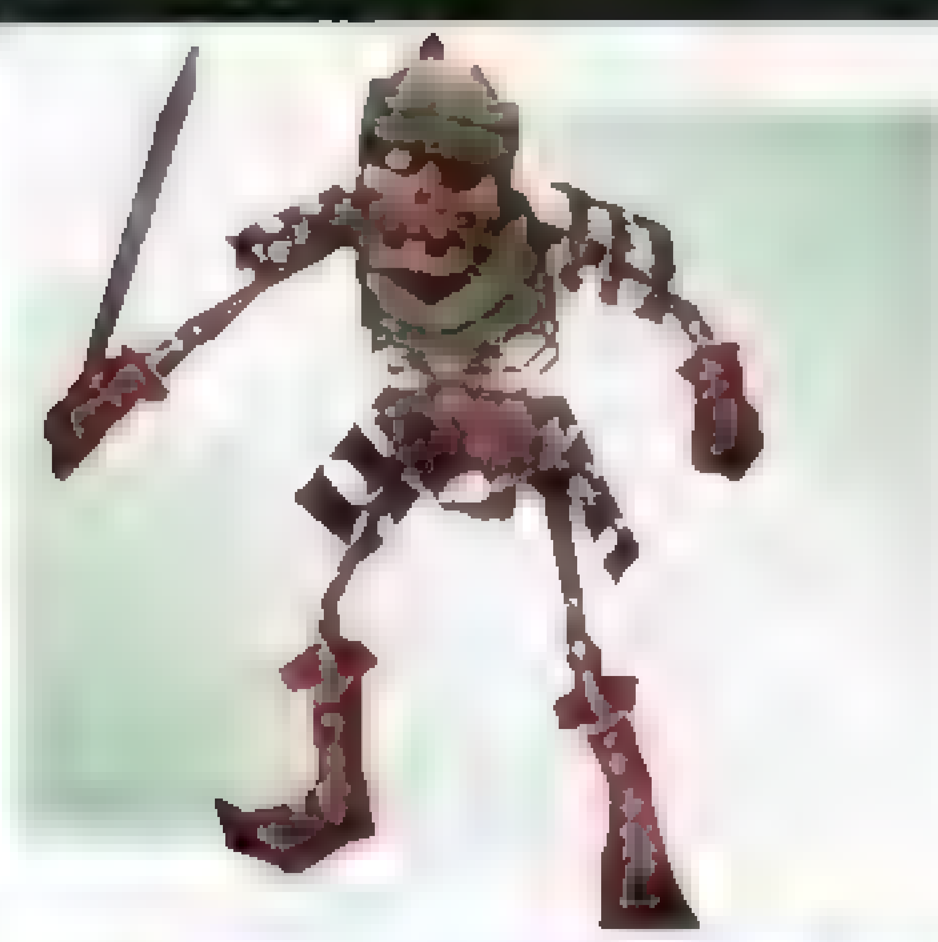


多くの荒くれ者をしたがえた海賊船・天下無敵号の船長。攻撃手段が豊富で、「アクアボール」「ハイマッスル」など7種類のエレメントを使いこなす。なかでも強力なのが、凍結効果を持つ「フリーズ」と、毒効果を持つ全体攻撃の「ヘルプラント」だ。「テトキシン」のほかに、全員のHPを回復できる「リカバー」なども用意しておくこと。

	天下無敵号
HP	660
攻撃力／魔法攻撃力	34／7
防御力／魔法防御力	12／2
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	8
所持金	551G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	シューティング(90%) フォトン(10%)
盗める品	カプセル(90%) フォトン(10%)
使用エレメント	●アクアボール　●[illegible] ●フリーズ　●ライトニング ●ハイマッスル　●[illegible] ●ヘルプラント

057 パイレッタ

タイプ：ゾンビ　先天属性：●



朽ち果てた海賊のガイコツが動き出し、ふたたび人を襲うようになったもの。生前は剣の達人だったらしく、連続で斬りつけてくる「剣の舞」は、かなりの威力を持つ。パイレッタにかぎらず、ゾンビタイプの敵にはHP回復用のエレメントでダメージを与えられるので、「ヒール」などを多めに配置し、回復と攻撃の両方に使いわけよう。

	天下無敵号
HP	150
攻撃力／魔法攻撃力	28／10
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	14
アクションポイント	21
所持金	164G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	骨(90%) はがね(10%)
盗める品	はがね(90%) インフェルノ(10%)
使用エレメント	●剣の舞

058 ゾンビフライ

タイプ：昆虫－ゾンビ　先天属性：●



ボトル型の身体に大きな羽が生えた、昆虫のゾンビ。空を飛びながら、鋭いツメのついた4本の脚で攻撃してくる。ダメージ量の大きい攻撃手段は持っていないが、「フーリッシュ」でこちらの魔法攻撃力を下げてきたり、即死の効果を持つ「インフェルノ」を使ってくるので、非常にやっかい。できるだけ早めに倒しておきたい敵だ。

	[illegible]　天下無敵号
HP	160
攻撃力／魔法攻撃力	25／14
防御力／魔法防御力	0／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	240G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	体液(92.5%) ヘヴィブロー(7.5%)
盗める品	ヒール(92.5%) ウェイト(7.5%)
使用エレメント	●インフェルノ ●シーニアス ●フーリッシュ

059 モウジャダマ

タイプ: ゾンビ　先天属性: ●

	天下無敵号	亡者の島
HP	90	150
攻撃力／魔法攻撃力	22／10	22／10
防御力／魔法防御力	2／5	10／5
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	12	13
アクションポイント	14	14
所持金	140G	280G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	はがね(90%) ゲットソウル(10%)	目玉(91%) ホーリー(9%)
盗める品	ゲットソウル(90%) 骨(10%)	ユニコーン(91%) ウルトラノヴァ(9%)
使用エレメント	ホーリー ウルトラノヴァ ユニコーン ●ゲットソウル	○ホーリー ○ウルトラノヴァ ユニコーン ●ゲットソウル

死者の魂に手足が生えたもので、青白い舌を伸ばして攻撃してくる。直接攻撃の威力は低いが、即死の効果を持つ「ゲットソウル」を使ってくるので要注意。なお、天下無敵号で遭遇するモウジャダマからは、戦利品として、高確率ではがねを入手することができる。セルジュたちの装備を強化するためにも、なるべく多く集めておきたい。

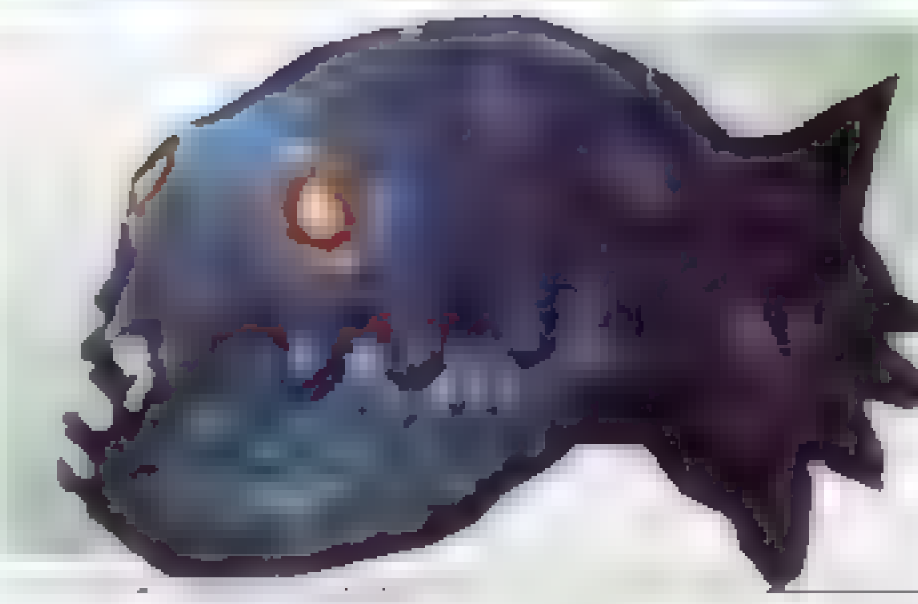


060 ダイモウジャ

タイプ: 浮遊+ゾンビ+軟体　ゾンビ+軟体※1　先天属性※2

	天下無敵号	亡者の島
HP	700	1200
攻撃力／魔法攻撃力	48／20	52／14
防御力／魔法防御力	15／8	32／10
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	14	13
アクションポイント	6	21
所持金	425G	590G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	ゲットソウル(90%) インフェルノ(10%)	マナフィーブル(91%) ミスリル銀(9%)
盗める品	ヘビィブロー(90%) ブロンズアクス(10%)	毒消しのぼうし(91%) ヒール(9%)
使用エレメント	●ゲットソウル　●死臭 ●インフェルノ　●闇ブレス ●フーリッシュ ●マナフィーブル	●ゲットソウル　●闇ブレス ●インフェルノ ●マナフィーブル ●死臭

5体のモウジャダマが合体して、巨大な怨霊の塊になったモンスター。強力な直接攻撃や「インフェルノ」に加えて、「死臭」「闇ブレス」といった、追加効果を持つエレメントも使ってくる。HP回復用のエレメントは、「マナフィーブル」や「フーリッシュ」を受けても効力が下がらないので、これを利用してダメージを与えるのが効果的だ。



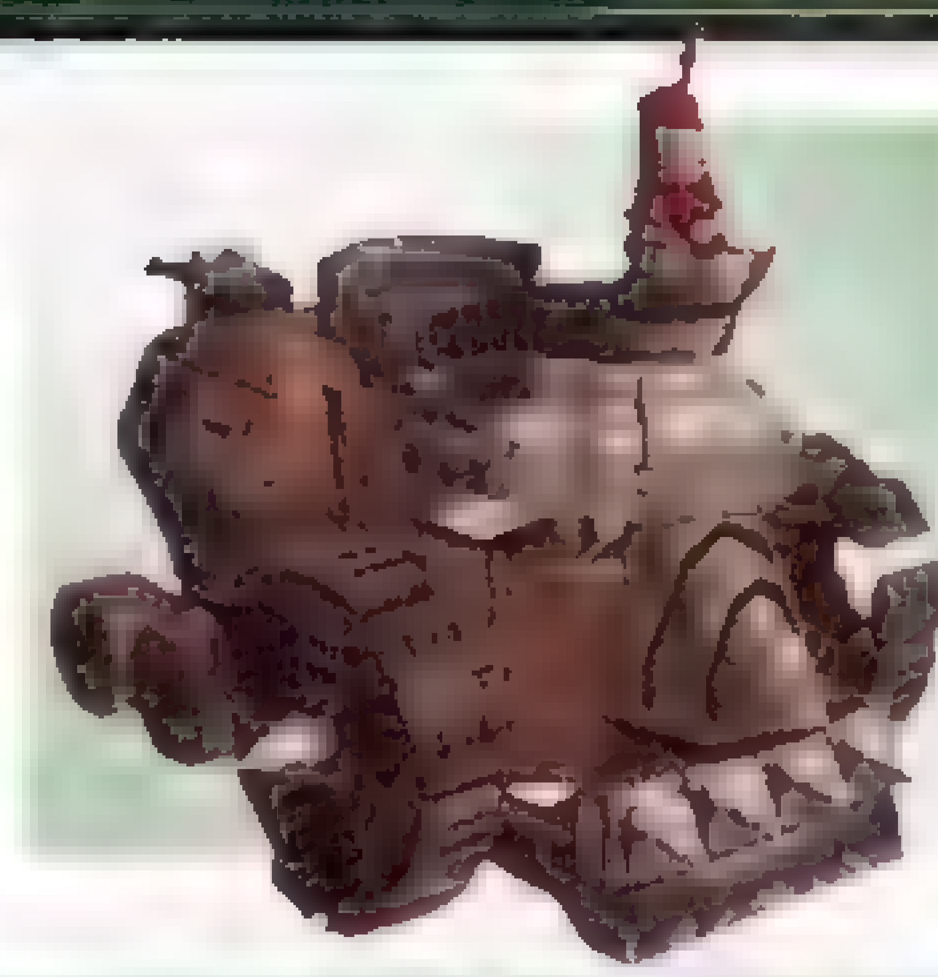
※1……天下無敵号では浮遊+ゾンビ+軟体、亡者の島ではゾンビ+軟体
※2……天下無敵号では黒（吸収）、亡者の島では黒

061 ワッホイタンク

タイプ: なし　先天属性: 黄

	水龍の島
HP	1000
攻撃力／魔法攻撃力	28／12
防御力／魔法防御力	14／5
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	9
所持金	500G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ニーハント(90%) はがね(10%)
盗める品	ネンド(90%) ニーハント(10%)
使用エレメント	●エレメント弾　●エレメント弾 ●エレメント弾　エレメント弾 ●エレメント弾　修理 ●エレメント弾　●エレメント弾

ドワッフ族の技術力を結集して作られた巨大戦車。全部で6種類ある「エレメント弾」のほか、エレメント攻撃あつかいの「ガトリング砲」「ぶちかまし」などで攻撃してくる。また、一緒に出現するドワッフが1体でも残っていると、「修理」でワッホイタンクのHPを回復されてしまう。まずドワッフたちを先に倒してしまおう。



062 スコッポ

タイプ: なし　先天属性: 青

	水龍の島
HP	250
攻撃力／魔法攻撃力	30／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	21
所持金	286G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	はね(91%) ニーハント(9%)
盗める品	タブレット(91%) カプセル(9%)
使用エレメント	●針飛ばし

サソリの尻尾の先に、平へったい頭がついたようなモンスターで、平たい頭をたたきつけて攻撃してくる。HPは多少高めだが、外見のわりにたいした防御力はなく、さほど苦労せずに倒せるはずだ。ただし、凍結効果を持つ「針飛ばし」は受けるダメージが大きいため、とくに先天属性が赤のキャラクターは残りHPに気をくばって戦うこと。



063 ドギィ

タイプ なし ／ 先天属性 ●



赤い首輪をつけた犬のようなモンスター。鋭いツメでの直接攻撃と、牙による「かみつき」を仕掛けてくる。出現数によって使う攻撃か異なるのが大きな特徴。とくに、A死炎山に2体で出現した場合と、H死炎山に1体で出現した場合は、フィールドエフェクトか赤でそろうと、かならず「マリート」を使ってくるので、注意が必要だ。

	A死炎山	H死炎山
HP	165	417
攻撃力／魔法攻撃力	22／10	54／10
防御力／魔法防御力	6／0	40／7
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	12	13
アクションポイント	21	14
所持金	140G	420G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	牙（90%） はかね（10%）	牙（91 [illegible] 🄱マリート 9 [illegible]
盗める品	タンスシューズ（100%）	🄱マリート（91 [illegible] ミスリル銀 9 [illegible]
使用エレメント	●🄱ヒート ●かみつき ●🄱[illegible] ●🄱マリート ●マリート	●マリート ●かみつき

064 ガオンジャ

タイプ 魔族 ／ 先天属性 ●



ライオンの顔をした獣人。たくましい体格のわりに、直接攻撃の威力は低めだ。また、バトル中に敵がガオンジャ1体だけになると、連続でパンチをくり出す「三連打」を使ってくる。しかし、直接攻撃より少しダメージが大きいだけで追加効果もないため、ほかの敵と一緒に出現した場合でも、無理に優先して倒す必要はない。

	A死炎山	H死炎山
HP	195	588
攻撃力／魔法攻撃力	26／10	58／10
防御力／魔法防御力	7／0	42／8
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	12	13
アクションポイント	21	21
所持金	234G	487G
戦利品を落とす確率	100%	90%
戦利品	オーブ（90%） 皮（10%）	毛（100%）
盗める品	しっぷうぼうし（90%） パワーてぶくろ（10%）	ミスリル銀（91%） アナトロ石（9%）
使用エレメント	●三連打	●三連打

065 アカニィ

タイプ 魔族 ／ 先天属性 ●



全身を煮えたぎるマグマに覆われた灼熱の悪魔で、炎を使いこなす「火傷ブレス」は、その名のとおりやけど効果を持つが、受けるダメージ量は微々たるもの。また、「ラッシュ」や直接攻撃も威力は低い。防御力やHPも高くはないため、やけど状態を回復するための「オーラ」さえ持っていれば、それほど危険な敵ではないだろう。

	A死炎山	H死炎山	ルッカハウス
HP	230	614	780
攻撃力／魔法攻撃力	28／10	60／10	63／13
防御力／魔法防御力	11／0	48／7	48／10
命中率	100%	100%	100%
回避率	0%	0%	0%
ST異常持続時間	12	13	13
アクションポイント	21	21	21
所持金	600G	700G	863G
戦利品を落とす確率	100%	90%	75%
戦利品	メルトストーン [illegible] 悪魔ペンダント [illegible]	ヒート（91%） 金のイヤリング（9%）	アナトロ石 [illegible] 赤いブローチ [illegible]
盗める品	タブレット（90%） サーモスーツ [illegible]	炎のお守り（91%） 赤いブローチ（9%）	赤いブローチ [illegible] [illegible]
使用エレメント	●火傷ブレス ●ラッシュ	●火傷ブレス ●ラッシュ	●火傷ブレス ●ラッシュ

066 炎龍（変身前）

タイプ なし ／ 先天属性 ○



力くらべが大好きなチビ龍。バトルがはじまって2回目の行動時と、それ以降の2回おきの行動時に、「ファイアブレス」を使ってくる。この攻撃は威力が大きいので、事前にAマブーレで「フーリッシュ」などを入手しておくといい。なお、炎龍（変身前）戦では、逃走しても連続してバトルになるため、装備変更などができない（→P.97）。

	★ A死炎山
HP	850
攻撃力／魔法攻撃力	45／31
防御力／魔法防御力	20／22
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	730G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ウィーク（91%） マンクリンク（9%）
盗める品	マンクリンク（91%） そよ風のマント（9%）
使用エレメント	●ファイアブレス

067 アカシア龍兵

タイプ：龍＋人　先天属性：●

	古龍の砦	★古龍の砦
HP	350	700
攻撃力／魔法攻撃力	42／15	49／18
防御力／魔法防御力	39／10	40／7
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	9
所持金	390G	390G
戦利品を落とす確率	80%	100%
戦利品	オーラ(92%)、[illegible]ーハット(8%)	Gブロック(100%)
盗める品	銀のペンダント(92%) 金のイヤリング(8%)	龍騎士のこて(100%)
使用エレメント	●アクアビーム ●リーフ ●ケアラ ●[illegible] ●ホマー ●[illegible] ●[illegible] ●ダッシュ突き	●アクアビーム ●リーフ ●ケアラ ●[illegible] ●ホマー ●[illegible] ●[illegible] ●ダッシュ突き



アカシア龍騎士団の主戦力である、龍に乗った兵士。高い威力を持つ「ダッシュ突き」以外にも、数多くのエレメントを使いこなす強敵だ。防御力が高いので、魔法攻撃を軸として戦うといい。なお、水龍の島をドワッフが襲うイベントを起こしていない場合のみ、古龍の砦の入口に、通常よりも強力なアカシア龍兵が出現する。

068 ペーパードール

タイプ：物質　先天属性：

	古龍の砦
HP	165
攻撃力／魔法攻撃力	26／10
防御力／魔法防御力	5／0
命中率	110%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	21
所持金	300G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	カプセル(92.5%)、センスティブ(7.5%)
盗める品	クリア(92.5%) リカバー(7.5%)
使用エレメント	●ペーパームーン



古代の超文明によって、薄い紙に生命が吹きこまれたもの。紙で作られているせいか、反対属性の攻撃に加え、赤属性の攻撃にも弱い。ただし、1回でも赤属性のエレメントで攻撃すると行動のペースが早くなり、連続で「ペーパームーン」を使ってくるようになるため非常に危険。赤属性の攻撃を使う場合は、その一撃で倒すようにしたい。

069 バットクロウ

タイプ：魔族　先天属性：●

	古龍の砦
HP	200
攻撃力／魔法攻撃力	27／10
防御力／魔法防御力	10／1
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	21
所持金	120G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	ウォイト(92.5%)、[illegible](7.5%)
盗める品	カプセル(92.5%)、ポーション(7.5%)
使用エレメント	●ヘビィブロー ●アンチホワイト ●シーニアス ●刻印



コウモリのような羽根と、カラスのような狡猾さを持った小悪魔。使ってくる攻撃のうち、「アンチホワイト」は多少うっとうしいが、それ以外の「刻印」「ヘビィブロー」や直接攻撃は威力が低いため、まず苦戦することはない。かならずほかのモンスターと一緒に出現するので、バットクロウ以外の敵から倒すようにするといいだろう。

070 デボラ

タイプ：浮遊　先天属性：

	古龍の砦
HP	180
攻撃力／魔法攻撃力	28／10
防御力／魔法防御力	8／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	12
アクションポイント	14
所持金	105G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	目玉(92.5%) ライトニング(7.5%)
盗める品	カプセル(92.5%)、ハイプロテクト(7.5%)
使用エレメント	●かみ砕き



古龍の砦のなかを飛びまわる怪物で、大きな口と2本の尻尾が特徴。攻撃力や防御力が低いので、わりと手早く倒せるが、ねんざ効果を持つ「かみ砕き」を使ってくるのがやっかい。ねんざ状態になると物理攻撃の威力が低下し、敵を倒すのに時間がかかってしまうため、「ディスパース」などの回復手段を用意しておきたい。

071 巨大ネバルー

タイプ：軟体　先天属性：●

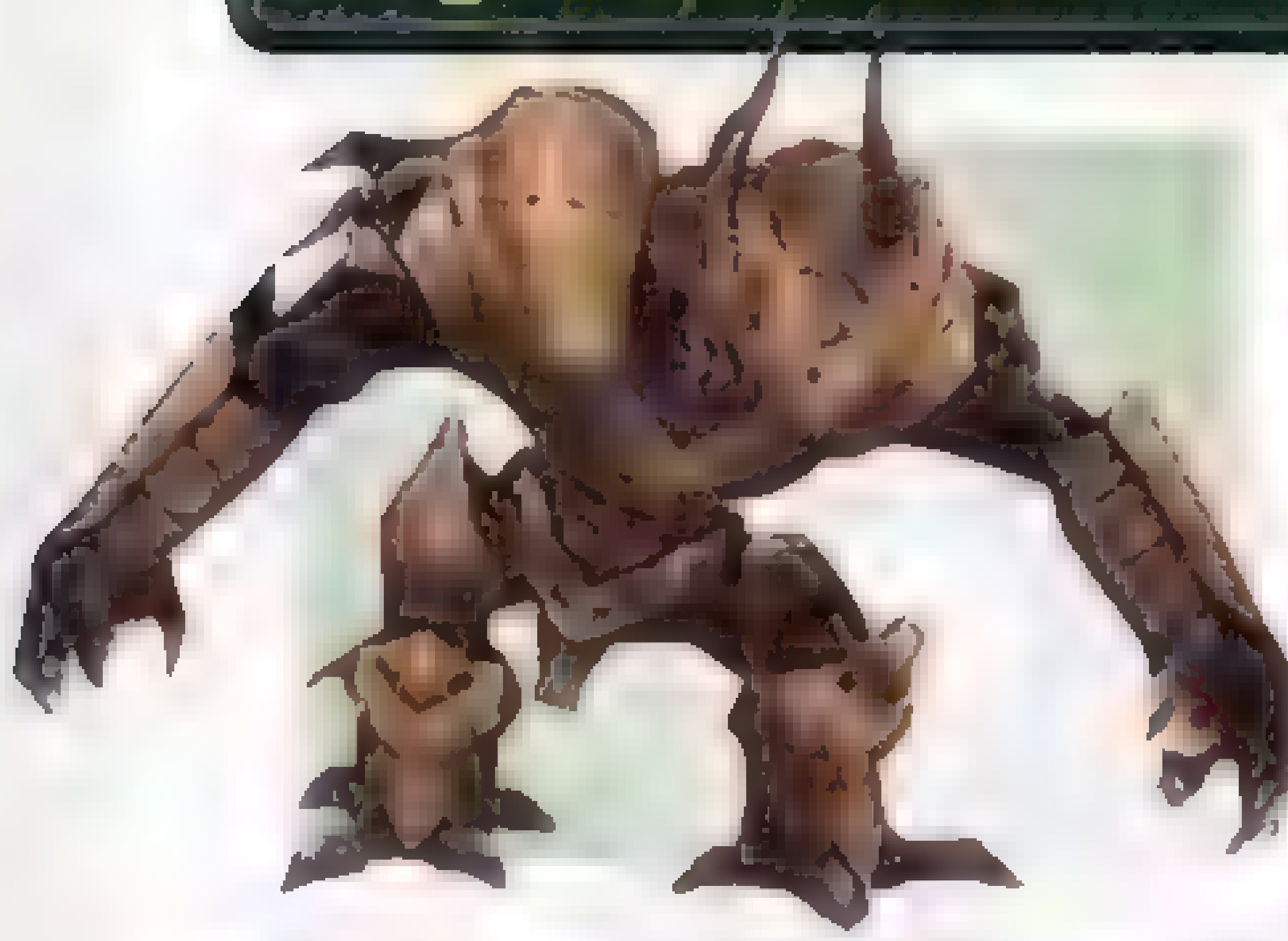


ネバルーが10倍以上に巨大化したもの。防御力が高いので魔法攻撃で戦おう。注意する攻撃は、凍結効果のある「フリーズ」と「取り込み」。万全を期すなら全員に「ティア」を配置しておきたい。なお、フィールドエフェクトに赤属性があると、ときおり「アイスバーク」を使ってくる。トラップを張って奪えば大きな戦力になるだろう。

	古龍の砦
HP	800
攻撃力／魔法攻撃力	42／14
防御力／魔法防御力	60／0
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	800G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	アクアホール(91%) フリーズ(9%)
盗める品	かぜぼうし(100%)
使用エレメント	●アイスランス ●ブルーアース ●フリーズ ●取り込み ●アイスバーク ●ねばねばねば ●ケアレスト

072 ドラグナー

タイプ：龍　先天属性：●

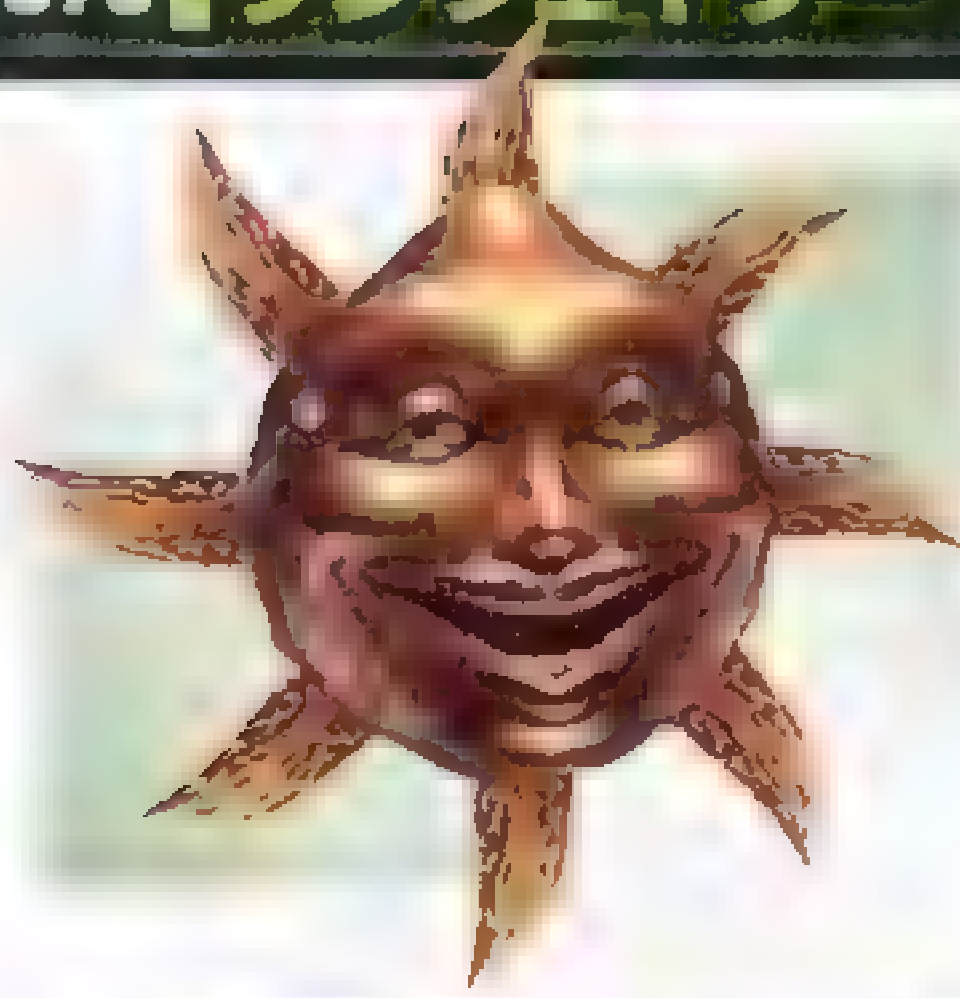


龍と人の中間のような姿を持ち、全身を鎧で包んでいる戦士。物理攻撃の固有エレメントを多用し、ときにはひとりのキャラクターへ連続で攻撃を仕掛けてくることもある。また、こちらが黄属性のエレメントで攻撃すると、かならず「ヒールウインド」を使ってHPを回復するので、エレメント攻撃は黄属性以外のもので行なうこと。

	古龍の砦
HP	1200
攻撃力／魔法攻撃力	43／6
防御力／魔法防御力	40／0
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	11
所持金	1200G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	こうら(91%) アイアンベスト(9%)
盗める品	トルネード(91%) ソニア(9%)
使用エレメント	●ヒールウインド ●のど輪落とし ●バックドロップ ●ボディプレス

073 サンフェイサー

タイプ：人造＋物質　先天属性：

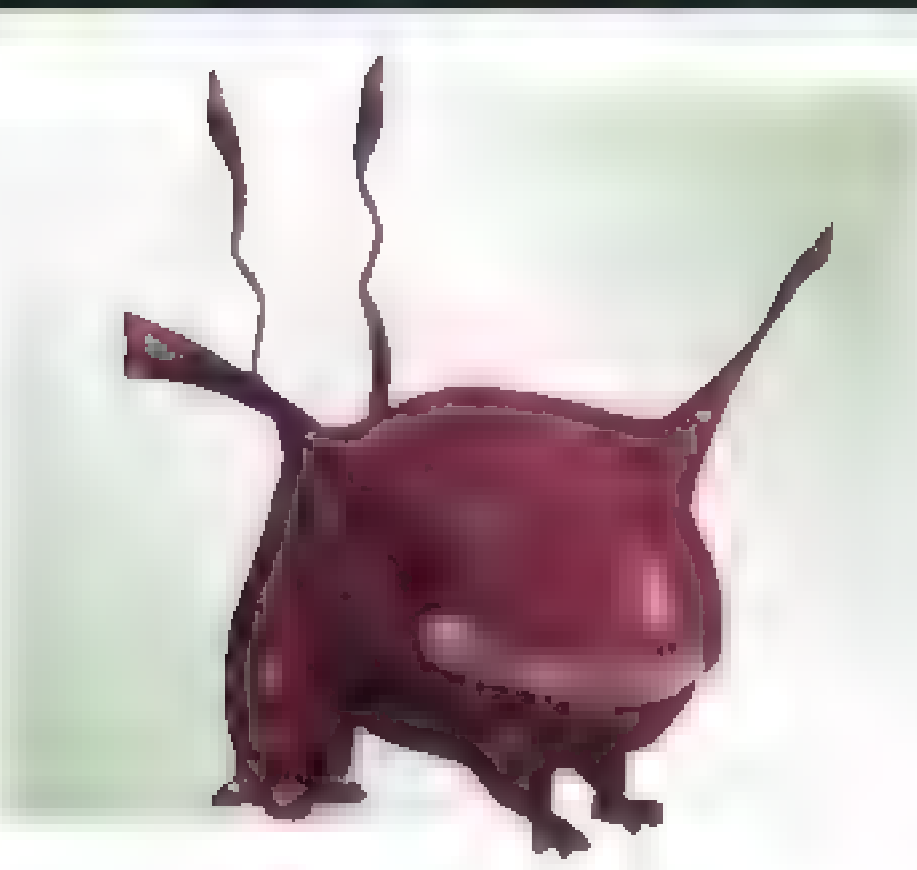


太陽をかたどった車輪に顔がついた謎の物体。「モード変化」で表情が変わると、使ってくる攻撃パターンが切りかわる。基本的に、物理攻撃よりも魔法攻撃のほうが、大きなダメージを与えることが可能。なお、「アンチブラック」を使ってきた場合、つぎに仕掛けてくる攻撃は「ホーリー」なので、トラップを張り、奪う準備をしておこう。

	古龍の砦
HP	365
攻撃力／魔法攻撃力	47／12
防御力／魔法防御力	68／50
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	840G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	はがね(100%)
盗める品	ネジ(100%)
使用エレメント	フォトン　ウォール コメット　センスティブ ホーリー　くちづけ アンチブラック　モード変化

074 カメイ(変身前)

タイプ：魔族　先天属性：●



カエルに触覚が生えたような生物。400以上のダメージを与えるか、バトル開始から90秒以上たったのちに味方全員が1度ずつ行動すると、変身して本体が姿を現す(次ページ参照)。「ヒート」をトラップで奪っては逃げる、を数回くり返したあとに、90秒待てば、パーティーの戦力を底上げしつつ、安全に変身させることが可能だ。

	古龍の砦
HP	400
攻撃力／魔法攻撃力	43／15
防御力／魔法防御力	20／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	—
戦利品を落とす確率	—
戦利品	—
盗める品	[illegible](91%) フラ[illegible](9%)
使用エレメント	●ボマー ●バーニング ●メルストーン ●ヒート

075 カメイ

タイプ: 魔族 / 先天属性: ●

	古龍の砦
HP	1200
攻撃力／魔法攻撃力	52／15
防御力／魔法防御力	35／10
命中率	100%
回避率	1%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	1300G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	グラビトン 91% インフェルノ 9%
盗める品	フリクション 91% ブラックホール(9%)
使用エレメント	●ヘヴィブロー ●グラビトン ●フリクション ●デビルサンダー

カメイの本体。変身前は赤だった先天属性が、黒に変わっている。注意したいのは、全キャラクターに各自の残りHPの3分の1をダメージとして与える「デビルサンダー」と、威力の大きい「フリクション」。変身前に回復系エレメントを使い切らないようにすること。なお、変身後に逃走すると、変身前の状態からやり直しとなってしまう。



076 蛇骨大佐

タイプ: 人 / 先天属性: ( )

	古龍の砦
HP	820
攻撃力／魔法攻撃力	46／16
防御力／魔法防御力	30／15
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	0G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	龍騎士のこて 90% ミスリルメイル 10%
盗める品	スタミナリング 100%
使用エレメント	重力斬 真空刃

かつて大陸で名をはせた、エルニド諸島の領主。最大4回まで連続で行なう直接攻撃と、固有エレメントの「重力斬」「真空刃」で攻めてくる。しかし、いずれの攻撃も防御すればダメージを軽減できるので(→P.451)、直接攻撃のあとに防御をおりまぜつつ戦えば、それほど苦戦しないだろう。ちなみに、スタミナリングを盗むことが可能。



077 ヤマネコ

タイプ: 人 / 先天属性: ●

	古龍の砦
HP	1000
攻撃力／魔法攻撃力	60／17
防御力／魔法防御力	31／29
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	666G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	中級魔剣士の証 90% 空魔士のリング 10%
盗める品	中級魔剣士の証 90% 空魔士のリング 10%
使用エレメント	●グライドフック (本文参照)

キッドが追っている亜人。セルジュのグリッドに配置されている未使用のエレメントを使って攻撃してくるのが特徴（そのエレメントはセルジュが使用できなくなる）。これを逆手にとり、セルジュに攻撃系のエレメントを配置しないでおけば、ヤマネコは直接攻撃と「グライドフック」しか使ってこなくなるため、容易に倒すことができる。



078 カオスモンキー

タイプ: なし / 先天属性: ●

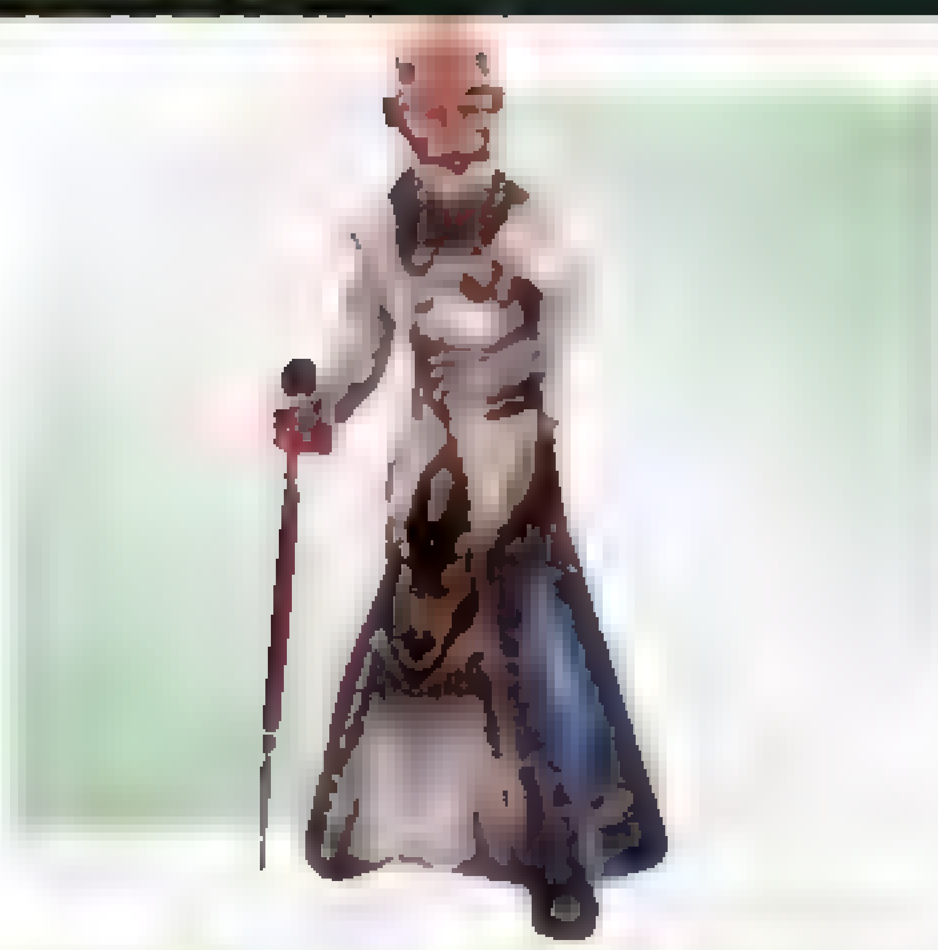
	カオスフィールド
HP	230
攻撃力／魔法攻撃力	30／10
防御力／魔法防御力	32／10
命中率	100%
回避率	4%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	520G
戦利品を落とす確率	80%
戦利品	グラビトン 92% ミスリル銀 8%
盗める品	ミスリル銀 92% カックタティアラ 8%
使用エレメント	なし

ラクガキの絵がそのまま動き出したような、厚みのない異形のモンスター。口から分身を取り出して、パーティー内での数を増やすことがある。また、アップの画面になって、まわるような動作を見せたときは、つぎに同じ動作をするまで物理攻撃がいっさい当たらない。その場合は、エレメントによる魔法攻撃を使って倒してしまおう。



079 ラディウス

タイプ 人　先天属性 ●

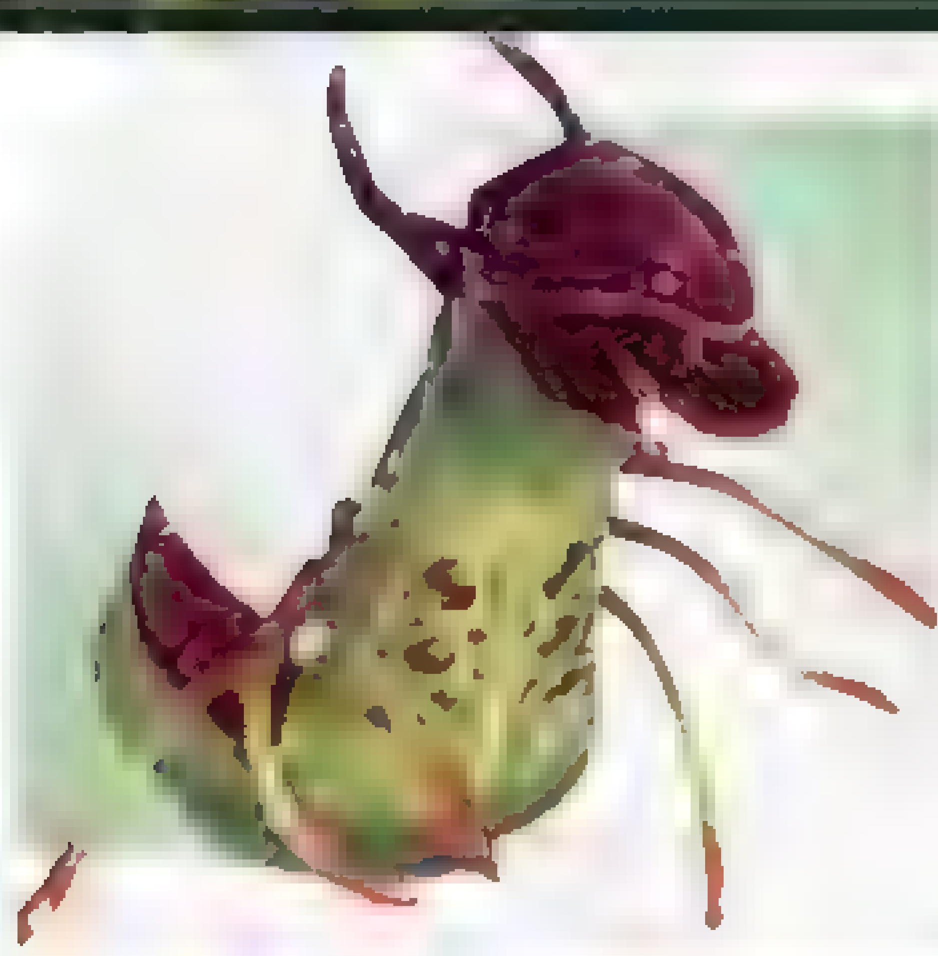


アカシア龍騎士団の旧四天王のひとり。直接攻撃が強いうえに「メルトストーン」や「フォトン」なとも使いこなす。また、回避率が高く、こちらの直接攻撃がなかなか命中しないのも特徴だ。当てやすい弱攻撃て地道にパワーレベルを上げていき、エレメント攻撃て大ダメージを与える、という堅実なパターンて戦うのが望ましい。

	アルニ村
HP	750
攻撃力／魔法攻撃力	44／15
防御力／魔法防御力	38／15
命中率	100%
回避率	10%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	8G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	下級魔剣士の証（90%） クラヒトン（10%）
盗める品	ヒール（90%） マナコール（10%）
使用エレメント	●メルトストーン ●捨て身当て ●ヒート ●居合い抜き ノューティング フォトン

080 イモムー

タイプ なし　先天属性 ●

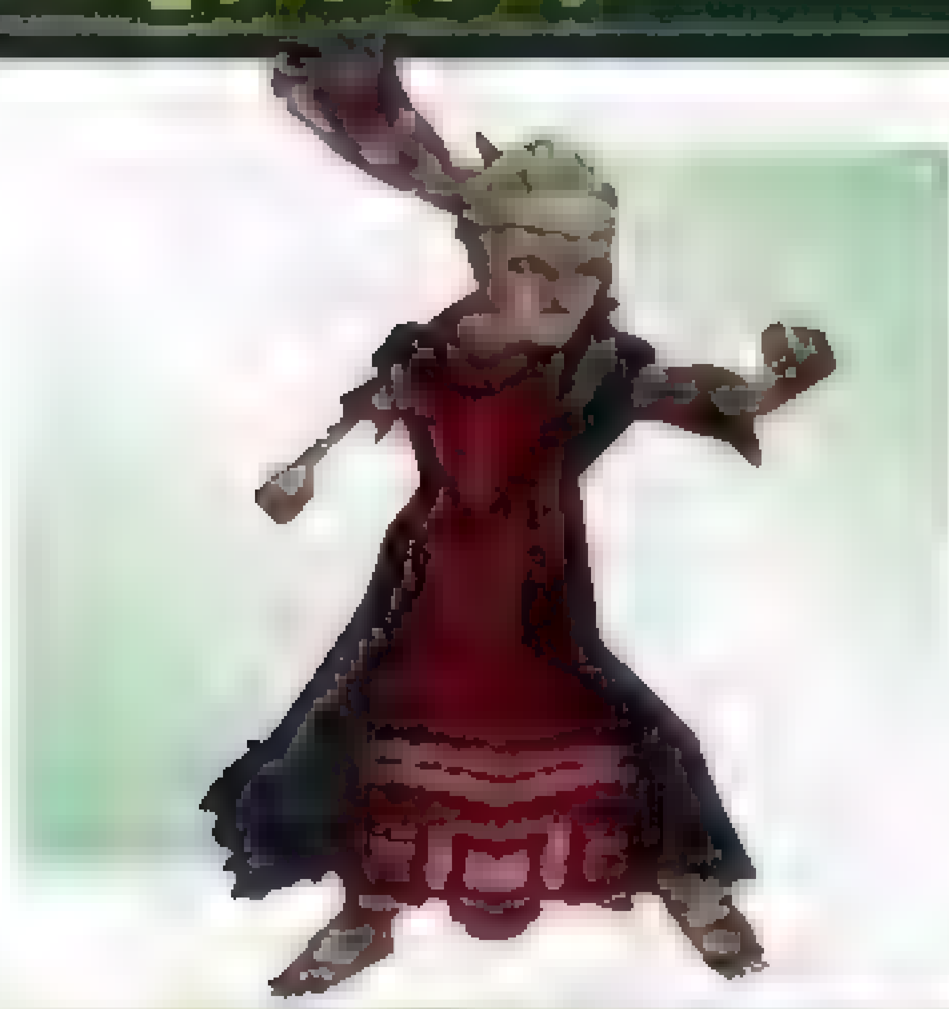


イモ虫とナメクジを合成させたような生物。エレメントは使用せず、直接攻撃しか仕掛けてこない。ナイトフライヤ×2と同時に出現したとき以外は、体内からネバルーを吐き出し（最大で3〜4体）、ネバルーか全滅するまでイモムー自身は攻撃してこなくなる。その場合は、ネバルーを1体たけにしてからイモムーを倒すようにするといい。

	蛇骨館
HP	468
攻撃力／魔法攻撃力	34／10
防御力／魔法防御力	34／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	240G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	体毛（91%） ティア（9%）
盗める品	アクアホール（91%） ケアラ（9%）
使用エレメント	なし

081 ケンジャ

タイプ 人　先天属性

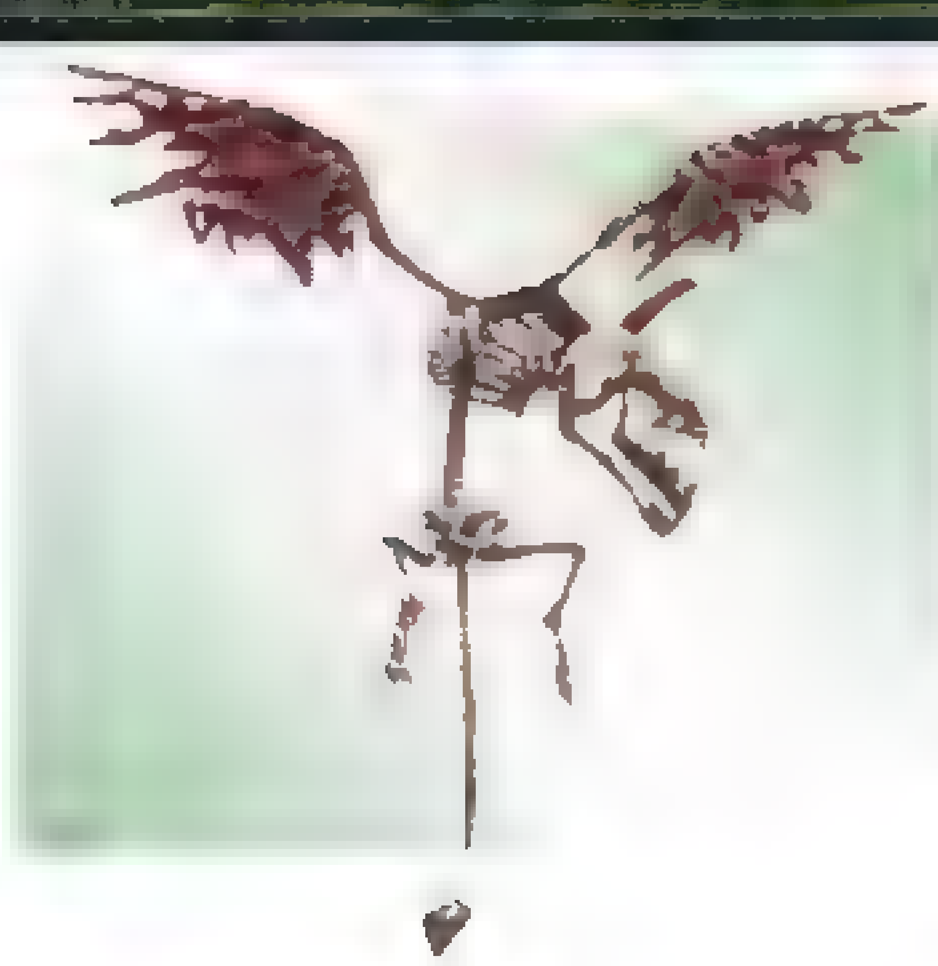


かつてマブーレにいた老齢の亜人。こちらがエレメント攻撃を行なうと、それと同じ属性の「フィル〜」→反対属性の攻撃系エレメント、と連続して使ってくる。また、同じ属性のエレメントを2種類つづけて使うことも。安全に倒すなら、直接攻撃たけて戦おう。トラップを活用するのであれば、あえてエレメント攻撃を仕掛けるのも手だ。

	セルヘス
HP	1500
攻撃力／魔法攻撃力	56／25
防御力／魔法防御力	41／20
命中率	110%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	634G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	[illegible]
盗める品	—
使用エレメント	●フリース ○[illegible] ●フラノト ○[illegible] ●フィルブルー ○[illegible] ●スリノプ ○ノーダロース ●バーニング ○フォトン ●ヒート ○オーリー ●[illegible] ○[illegible] ●ウィーク ○センスティフ ●ウーハー ●ヘビィブロー ●ヘルブランド ●[illegible] ●[illegible] ●[illegible] ●トノター ●[illegible]

082 スカイフレーム

タイプ ゾンビ　先天属性 ●



骨だけの姿となっても、なお空を飛んている悪魔。威力が非常に大きい「急降下」「フリクション」のほか、スカイフレーム1体のみで出現した場合は「インフェルノ」「訪問者」まで使ってくる。魔法防御力もきわめて高い強敵なので、ゲーム中盤までは逃走したほうが無難だ。それでも倒したいときは、白属性の攻撃を多用しよう。

	亡者の島
HP	450
攻撃力／魔法攻撃力	49／20
防御力／魔法防御力	24／45
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	587G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	骨（91%） フォゲット（9%）
盗める品	ミスリル銀（91%） エルホバット（9%）
使用エレメント	●クラヒトン ●インフェルノ ●フリクション ●[T]フリクション ●[T]ブラックホール ●[T]訪問者 ●訪問者 ●急降下

083 ナタク

タイプ：物質　先天属性：●

	亡者の島
HP	750
攻撃力／魔法攻撃力	80／18
防御力／魔法防御力	45／10
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	783G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	はがね(90%) 虹色の貝殻(10%)
盗める品	ポーション(90%) インフェルノ(10%)
使用エレメント	ハイプロテクト Pイレイサー ●悲しみの波動 気合い 恐怖の波動

大きな剣と盾を装備した、サビだらけの鎧。1回の行動での攻撃回数が多く、直接攻撃の威力も高い。一気に大ダメージを受けるおそれもあるため、味方のHPはつねに最大の状態にしておきたい。なお、バトル開始直後はかならず「悲しみの波動」と「気合い」を使ってくる。これらの効果が切れるまでは、魔法攻撃を中心に戦うといいだろう。



★

084 ガライ

タイプ：なし　先天属性：

	亡者の島
HP	1987
攻撃力／魔法攻撃力	77／16
防御力／魔法防御力	45／14
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	6
所持金	1358G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	竜騎士の誇(100%)
盗める品	
使用エレメント	ウィルブレイク 三連斬り

旧アカシア龍騎士団四天王のひとり。直接攻撃→「三連斬り」→直接攻撃×2→「ウィルブレイク」というパターンで攻撃してくる。直接攻撃、エレメント攻撃ともに強力なので、「ウィーク」など補助系のエレメントを使うほか、フィールドエフェクトに黒が多くなるようにして戦おう。できれば全員に「リバイブ」を配置しておきたい。

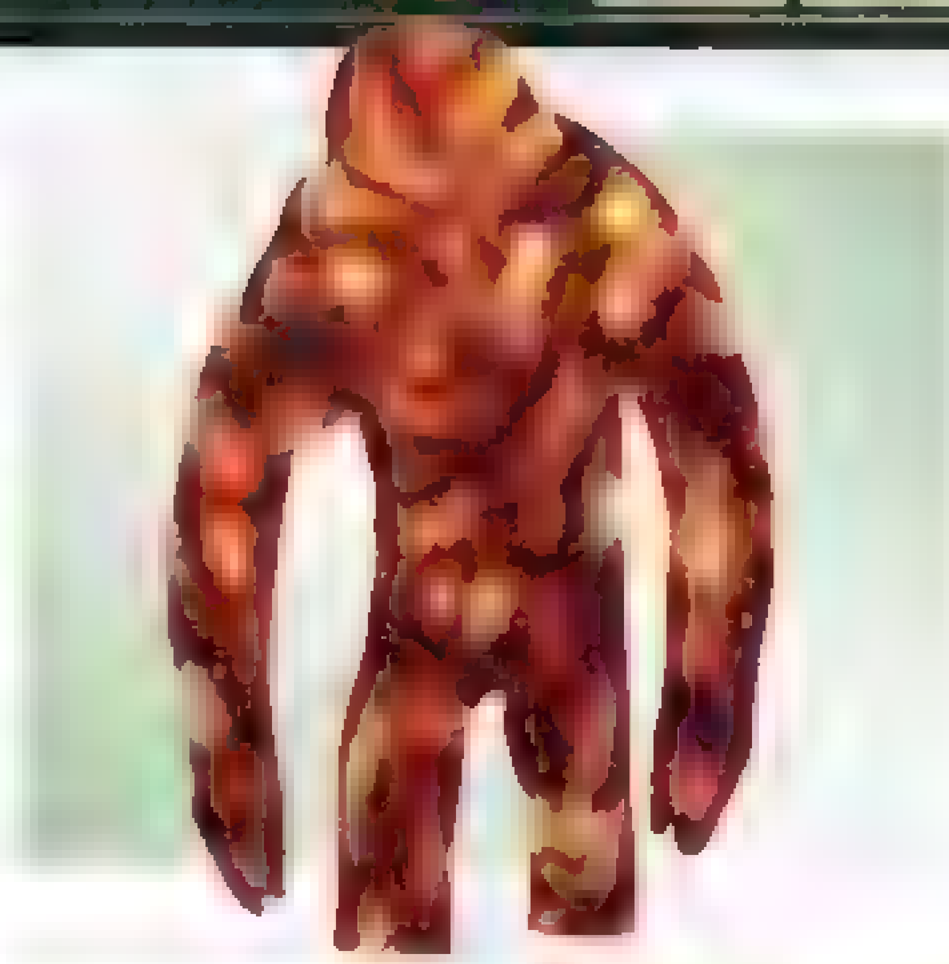


085 ジアース

タイプ：なし　先天属性：●

	死海
HP	208
攻撃力／魔法攻撃力	28／10
防御力／魔法防御力	31／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	350G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ハイプロテクト(91%) 目玉(9%)
盗める品	カプセル(91%) ヒール(9%)
使用エレメント	●フリクション ●シーニアス ●フーリッシュ ●訪問者 ●心の色

人型をした半透明の残留思念。「心の色」は、受けたキャラクターの先天属性と同じ属性のステータス異常(3種類)を発生させるという非常にやっかいな攻撃。あらかじめ、対応した属性の回復系エレメントを、それぞれのキャラクターに配置しておくと安心だ。なお、1体で出現した場合のみ「フリクション」と「訪問者」も使ってくる。



086 SABLOW

タイプ：なし　先天属性：

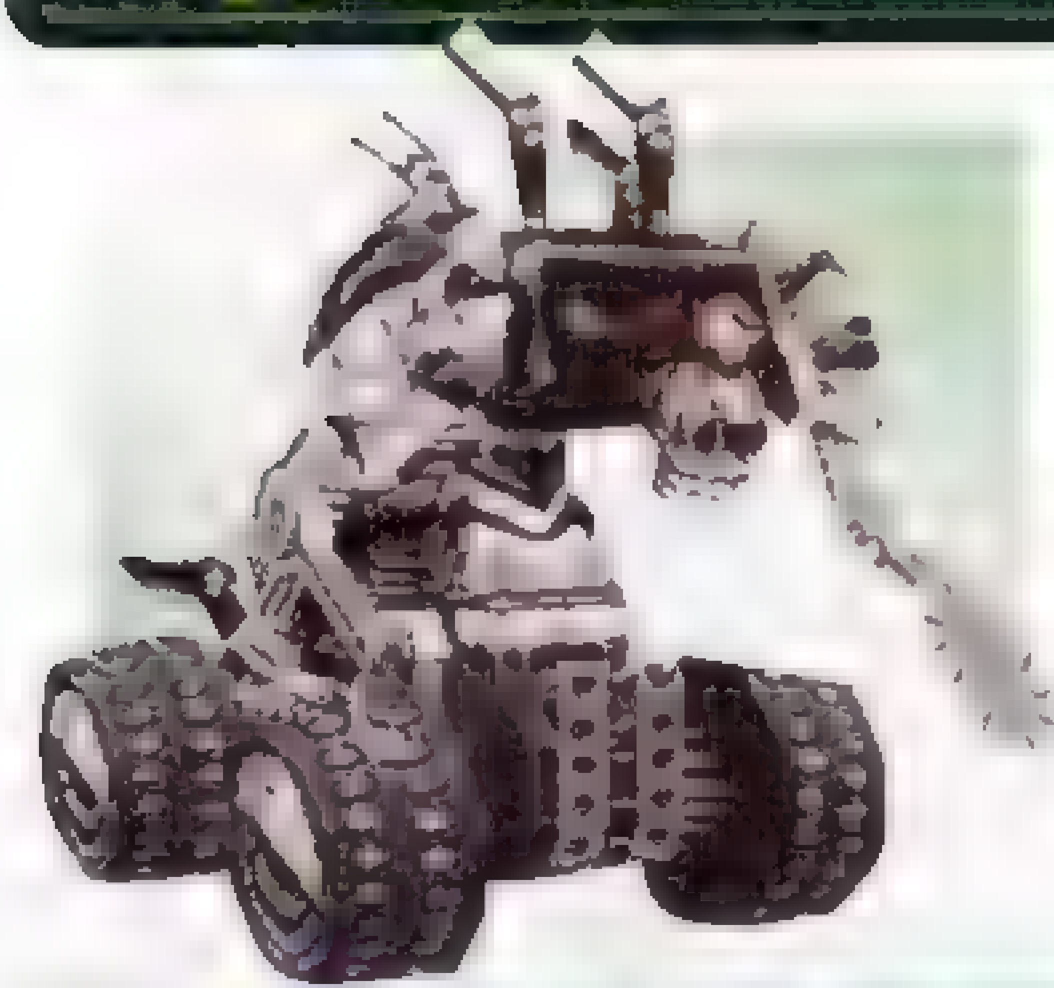
	死海
HP	450
攻撃力／魔法攻撃力	45／10
防御力／魔法防御力	38／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	469G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ネジ(91%) ミスリル銀(9%)
盗める品	ミスリル銀(91%) 金のイヤリング(9%)
使用エレメント	レーザー フォトン リカバー

頭のアンテナがユーモラスなアヒル型のロボット。腹部のタイヤを使って移動や攻撃を行なう。出現時はかならず1体だが、バトル中に仲間を呼び、2体に増えることがある。直接攻撃はたいした威力を持っていないものの、「フォトン」を使ってくるなど、意外とあなどれない敵だ。出現数が少ないので、攻撃を集中させて一気に倒そう。



087 ケヴィン

タイプ：なし　先天属性：●



くずれかけたハイウェイをふさぐ暴走ロボット。直接攻撃と「大暴走」の威力が非常に高いうえ、全体攻撃の「排気ガス」は暗闇効果を持つ。暗闇状態は時間がたてば自然に回復するが、その間に攻撃が当たらずにバトルが長引くと、「大暴走」を受ける回数も多くなる。できれば「ヴォイド」などの回復系エレメントを配置しておきたい。

	死海
HP	2000
攻撃力／魔法攻撃力	78／15
防御力／魔法防御力	44／10
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	1100G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ハイクリップ 90% ミスリル銀 10%
盗める品	—
使用エレメント	●大暴走 ●排気ガス

088 グレムリン

タイプ：魔族　先天属性：●

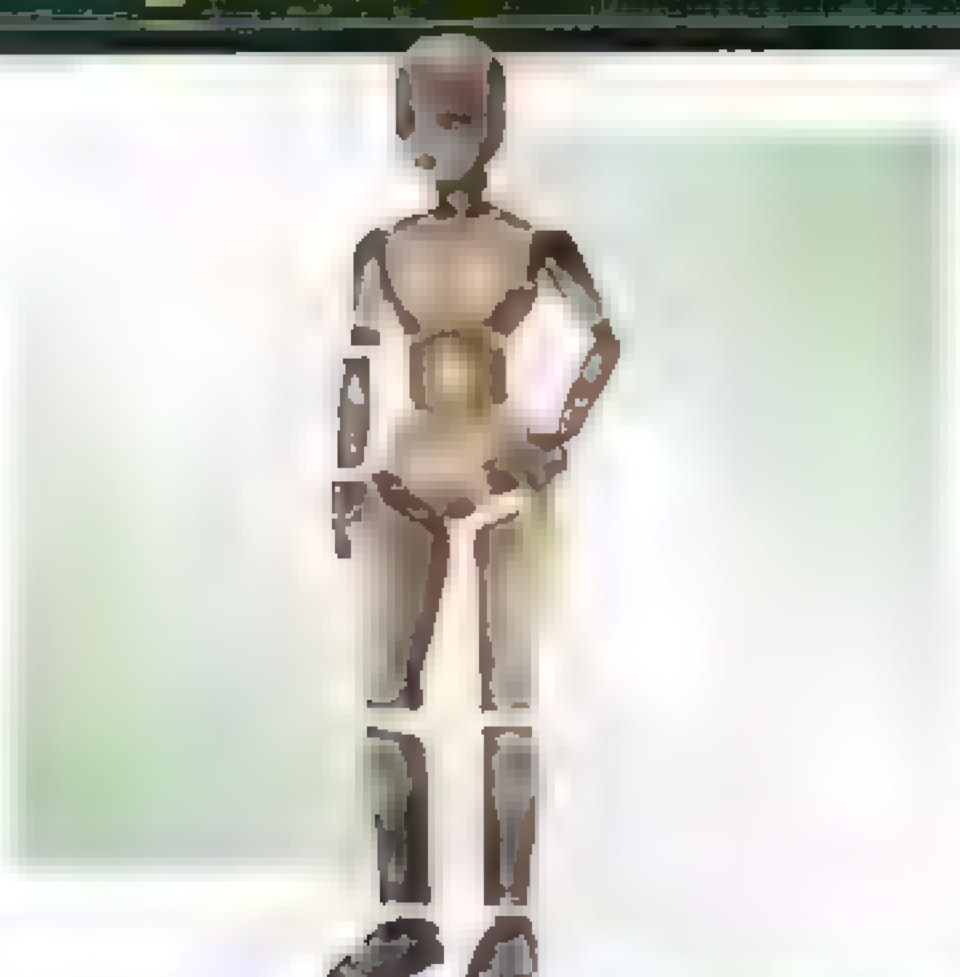


サルに似た外見を持つ、手足の長い小悪魔。かならず集団で出現するが、直接攻撃の威力は低いので、それほど脅威ではない。ただし、数が多いぶん、全滅させるのに時間がかかってしまうため、毒効果を持つ「毒ブレス」には注意が必要だ。なお、「全員アタック」は連携技ではあるが、たとえ最後の1体になっても使ってくる。

	死海
HP	280
攻撃力／魔法攻撃力	34／10
防御力／魔法防御力	20／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	369G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	体毛(91%) 皮(9%)
盗める品	ダンスシューズ(91%) サーチスコープ(9%)
使用エレメント	●毒ブレス ●全員アタック

089 マネキン

タイプ：物質　先天属性：（　）



マネキン人形が動き出したもの。時間によって変わる4種類のポーズのうち、右肩を前に出した半身のポーズのときに直接攻撃を当てると直接攻撃で、左手を腰に当てて右手を下ろしたポーズのときに共有エレメントを当てると、同じ共有エレメントで反撃してくる。これを理解していれば、まったくダメージを受けずに倒すことが可能だ。

	滅びの塔
HP	200
攻撃力／魔法攻撃力	42／15
防御力／魔法防御力	32／20
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	326G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ミスリル銀(91%) ヒート(9%)
盗める品	ミスリル銀(91%) サーチスコープ(9%)
使用エレメント	(本文参照)

090 ステイジー

タイプ：なし　先天属性：●



くずれ落ちた劇場をさまよう、演劇少女の魂。バトルがはじまると、順番に名前と使うエレメントを自己紹介する。1体のステイジーにつき1種類のエレメントしか使用しないため、危険なエレメントを使うステイジーを自己紹介のときに覚えておき、先に倒すようにするといい。ちなみに、「ケアラ」と「リカバー」は、こちらに対しても使う。

	滅びの塔
HP	380
攻撃力／魔法攻撃力	32／10
防御力／魔法防御力	18／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	480G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	アクアボール(91%) フラット(9%)
盗める品	ヒール(91%) ヘルファント(9%)
使用エレメント	●アクアビーム ●ケアラ ●ファイアボール ●ボルケーノ ●トルネード リカバー ●ブラックホール ●吸血 ●毒散布 ●呪いのシャワー

091 ミゲル

タイプ: なし / 先天属性: —

	★ 滅びの塔
HP	1950
攻撃力／魔法攻撃力	69／20
防御力／魔法防御力	55／14
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	1540G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	夢みるはちまき（100%）
盗める品	—
使用エレメント	フォトン　ウォール コメット　センスティブ ホーリー　●[illegible] アンチブラック　聖龍剣

時空の狭間にとらわれた男。威力の高い「フォトン」や「聖龍剣」だけでなく、「ウォール」などの補助系エレメントも使いこなす。さらに、HPが低下すると、強力な全体攻撃の「コメット」「ホーリー」まで仕掛けてくる。ミゲルの攻撃はすべて白属性なので、フィールドエフェクトに白が多くならないように気をくばって戦うこと。



092 カゲネコ

タイプ: なし / 先天属性: ●

	凍れ谷
HP	350
攻撃力／魔法攻撃力	45／10
防御力／魔法防御力	25／20
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	476G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	毛（91%） 召訪問者（9%）
盗める品	悪魔のお守り（91%） フリクション（9%）
使用エレメント	●クラヒトン ●アンチホワイト ●訪問者 ●催眠 ●シャトー

実体のない、影でできたネコ。直接攻撃の威力はあまり高くなく、多用してくる「シャトー」も物理攻撃のため、防御力を上げておけば苦戦することはない。ちなみに、2体で出現したカゲネコのみ「訪問者」を使ってくる。カゲネコから戦利品として「召訪問者」が入手できるので、それを使って召喚エレメントを奪っておくのもいい。

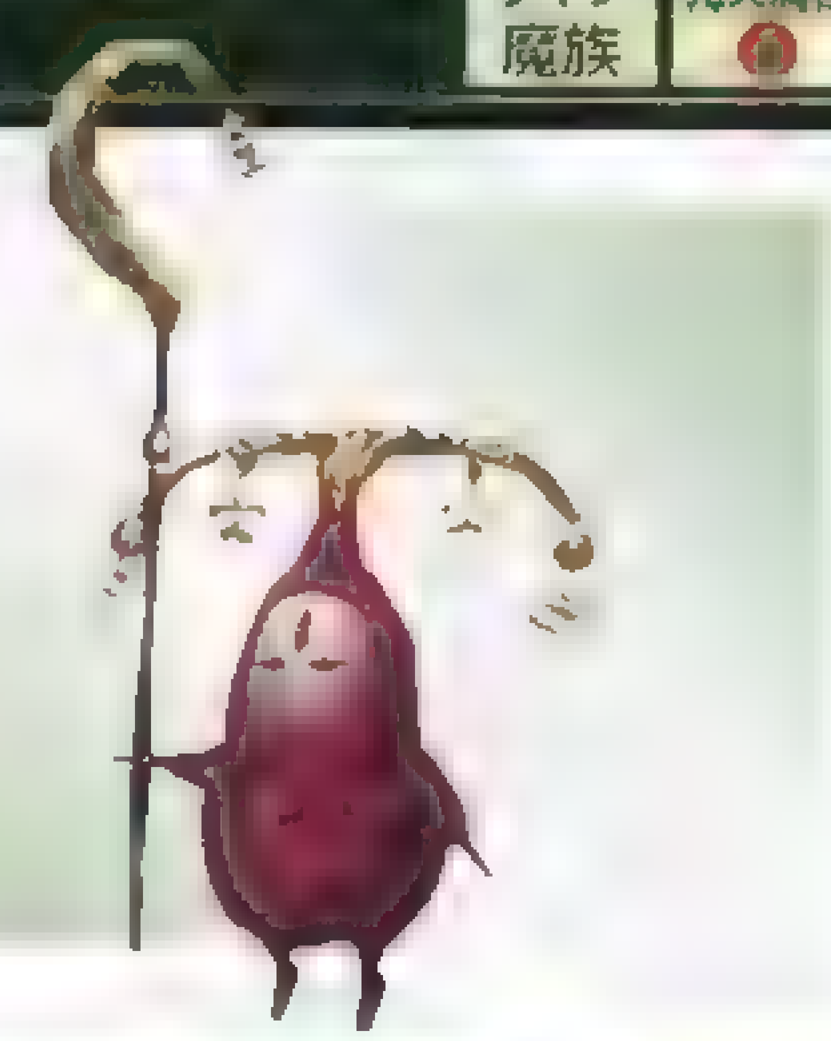


093 ティーバ

タイプ: 魔族 / 先天属性: ●

	凍れ谷
HP	300
攻撃力／魔法攻撃力	43／9
防御力／魔法防御力	22／22
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	800G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ウィーク（91%） エルホハント（9%）
盗める品	カプセル（91%） 空騎士のリング（9%）
使用エレメント	●ホマー ●バーニング ●ホルケーノ ●ウィーク ●ナイナイ

大きな頭飾りと長い杖が特徴の悪魔。おもちゃのような外見に似合わず、全体攻撃の「ボルケーノ」や、やけど効果を持つ「バーニング」などの強力なエレメント攻撃を得意とする危険な敵だ。それ以外にも「ウィーク」や「ナイナイ」などの補助系エレメントも使ってくる。HPはあまり高くないので、攻撃を集中して早めに倒してしまおう。



094 マツリもの

タイプ: 物質 / 先天属性: ●

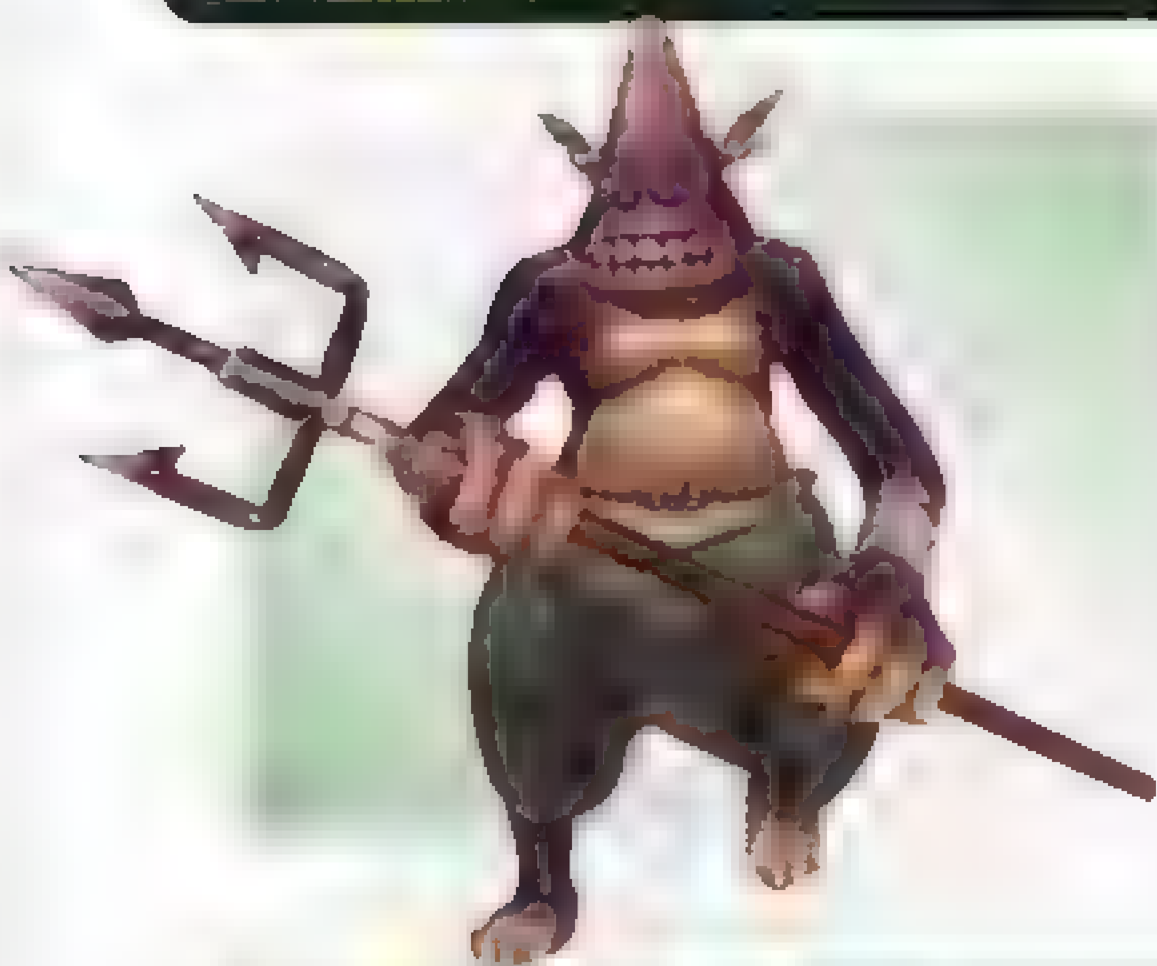
	蛇骨館
HP	290
攻撃力／魔法攻撃力	42／10
防御力／魔法防御力	25／11
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	564G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	カプセル（91%） ヒート（9%）
盗める品	メルトストーン（91%） 霊のマント（9%）
使用エレメント	●メルトストーン ●フィルレッド ●ハイマノスル ●ウィーク ●キルソーサー

回転しながら空を飛ぶ不思議な物体。中央に生えた無数の牙を武器とする直接攻撃のほか、「キルソーサー」や混乱効果を持つ「メルトストーン」なども使ってくる。なお、かならず一緒に出現するパルとは、「フィルレッド」と「フィルブルー」を使って互いにサポートし合うため、HPが低いマツリものを先に倒すのが得策だ。



095 パル

タイプ	先天属性
なし	●

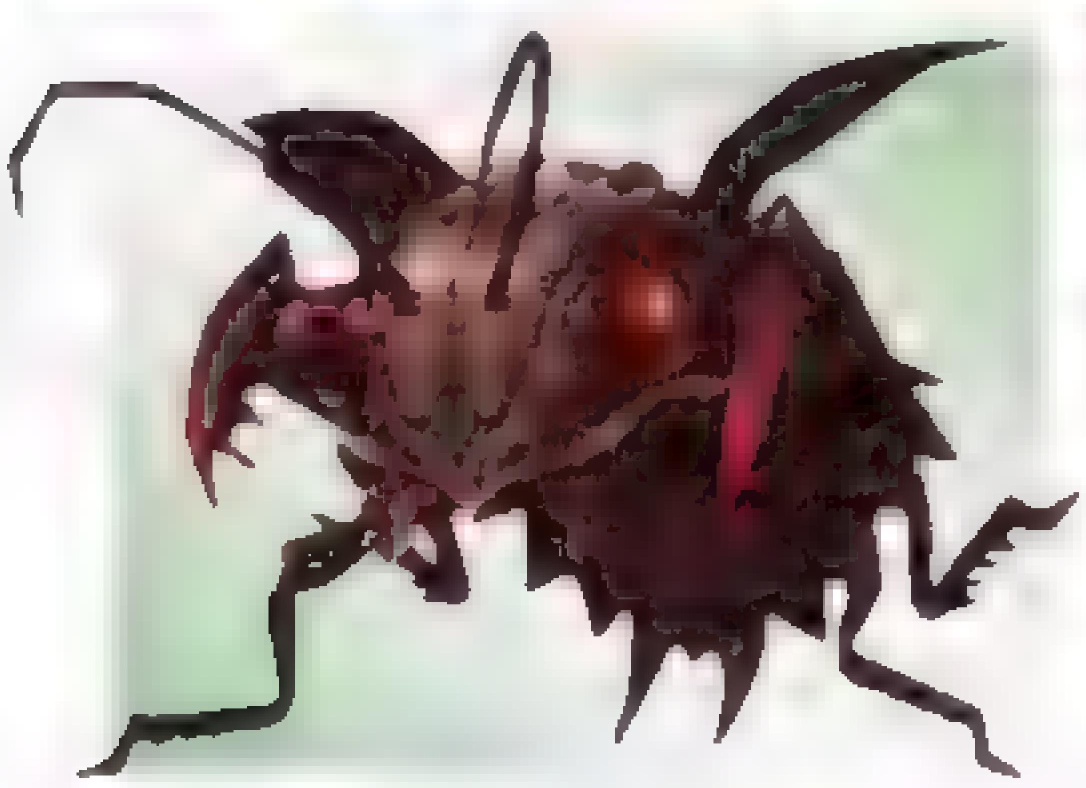


とがった耳と頭が特徴的な、紫色の肌をした亜人。「フリーズ」や「クールシュート」が持つ凍結効果はかなりやっかいなので、念のため「ティア」などを配置しておこう。なお、戦利品として入手できる「ケアレスト」は、味方全体のHPを回復できるエレメント。重宝するので、手に入るまでバトルをくり返すのもいいだろう。

	🅐蛇骨館
HP	487
攻撃力／魔法攻撃力	44／10
防御力／魔法防御力	30／16
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	140G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ハイグリップ(91%) ケアレスト(9%)
盗める品	かぜぼうし(91%) フリーズ(9%)
使用エレメント	●フリーズ ●フィルブルー ●ハイグリップ ●スリップ ●クールシュート

096 ラウム

タイプ	先天属性
なし	●



🅐蛇骨館の地下水路に棲息する巨大な昆虫。背中に隠れている小虫をあやつって攻撃してくる「小虫特攻」と「小虫乱舞」は威力が大きく、とくに全体攻撃である後者には注意が必要だ。ラウムのHPが低くなれば、小虫を使った攻撃はしてこなくなるので、赤属性のエレメントを集中的に使って、効率よくダメージを与えていきたい。

	🅐蛇骨館 ★
HP	1245
攻撃力／魔法攻撃力	66／20
防御力／魔法防御力	54／12
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	1076G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	エルボパット 100%
盗める品	―
使用エレメント	●小虫特攻 ●小虫乱舞 ●つめたい息

097 地獄の料理長

タイプ	先天属性
人	●



料理長のオーチャが心の闇を増大させられた姿で、炎による攻撃を得意とする。直接攻撃の威力が高いため、やけど状態にされた場合には、すぐに「オーラ」などを使って回復すること。なお、防御力は物理、魔法ともに低いので、回復系のエレメントを使うタイミングさえまちがえずに戦えば、それほど苦労せずに倒せる相手だ。

	🅐蛇骨館 ★
HP	2800
攻撃力／魔法攻撃力	92／30
防御力／魔法防御力	27／5
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	1490G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	金のペンダント(92.5%) ミスリル銀(7.5%)
盗める品	―
使用エレメント	●ファイアボール ●スパイス ●ボマー ●[illegible] ●バーニング ●ヒート

098 パレポリ兵

タイプ	先天属性
人	



パレポリ軍の兵士。直接攻撃と、威力の高い「銃剣殺法」を交互にくり出してくる。同時に出現するパレポリチーフが「銃剣殺法改」を使ってくると、フィールドエフェクトに赤が増え、「銃剣殺法」で受けるダメージが大きくなってしまう。手早くパレポリ兵を倒すか、あらかじめ「マナフィーブル」で守りを固めておくのが安全。

	🅐蛇骨館
HP	350
攻撃力／魔法攻撃力	52／10
防御力／魔法防御力	28／5
命中率	100%
回避率	3%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	250G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	アクアボール(91%) アイアンメット(9%)
盗める品	―
使用エレメント	●銃剣殺法

099 パレポリチーフ

	蛇骨館
HP	400
攻撃力／魔法攻撃力	55／10
防御力／魔法防御力	31／5
命中率	100%
回避率	1%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	350G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	フリース（91%） スタミナリング（9%）
盗める品	―
使用エレメント	●銃剣殺法改

タイプ：人　先天属性：[illegible]

パレポリ兵と一緒に出現する、パレポリ軍の指揮官。パレポリ兵とのちがいは、一部の能力値が高めで、使ってくるエレメント攻撃が「～改」に変わっていること。極端に強い敵ではないので、回避率が低いパレポリチーフに直接攻撃を当ててパワーレベルを上げ、HPが低いパレポリ兵をエレメント攻撃で先に倒していこう。



100 ギャダラン

	蛇骨館
HP	2800
攻撃力／魔法攻撃力	75／23
防御力／魔法防御力	54／8
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	1250G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ディフェンサー（90%） フリクション（10%）
盗める品	―
使用エレメント	●インフィニティ ●ハイマッスル ●ヒールウインド ●ロケットアーム ●ヘッドサーヘル

タイプ：人　先天属性：●

強い者の命令しかきかない、パレポリ軍の人造人間。直接攻撃のほか、各種エレメントなどで多彩な攻撃を仕掛けてくる。直接攻撃とエレメントを交互に使ってくるため、こちらのHPが少ないときはタイミングを見て防御してもいい。ただし「インフィニティ」を使ってきた場合は、そのあとに連続攻撃がくるので、かならず防御すること。

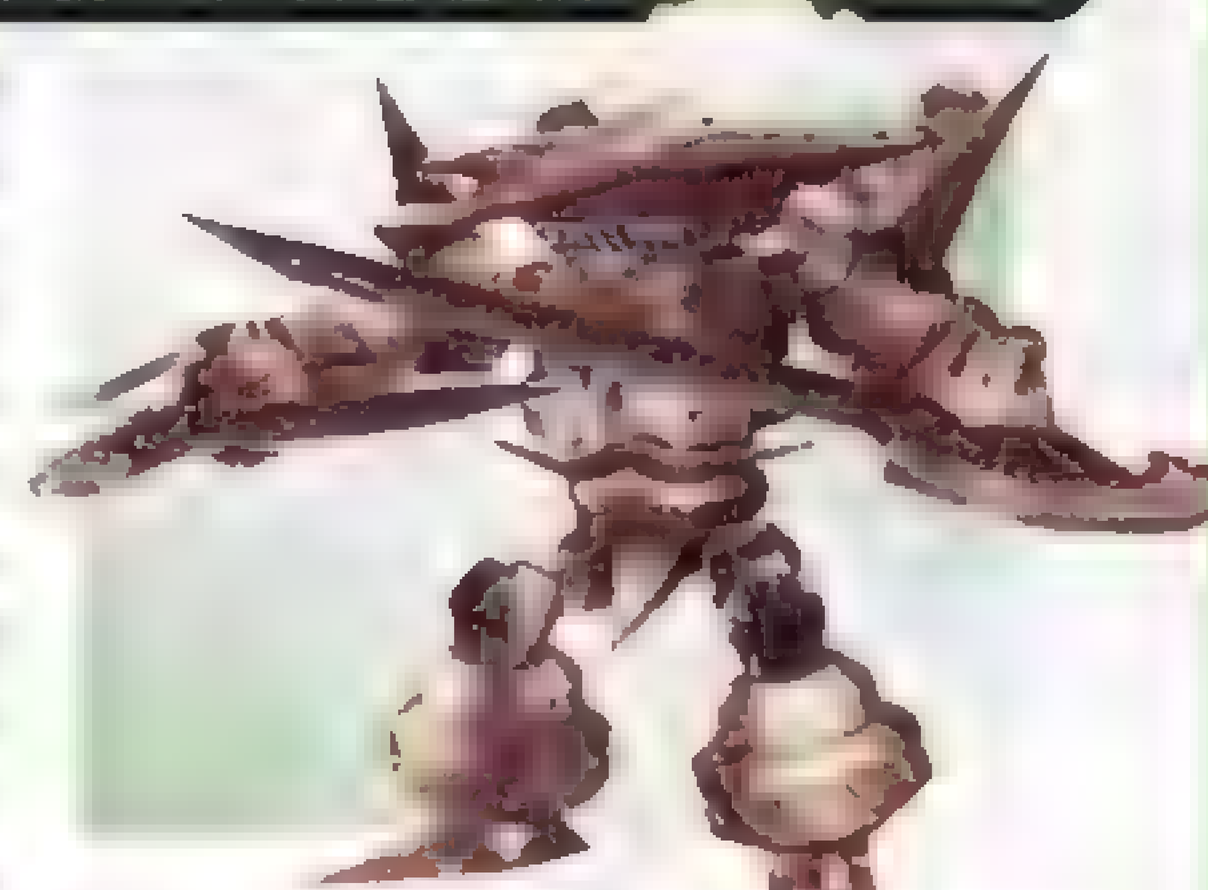


101 アディオス

	蛇骨館
HP	1001
攻撃力／魔法攻撃力	65／10
防御力／魔法防御力	73／0
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	9
所持金	0G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ミスリル銀（90%） ネジ（10%）
盗める品	―
使用エレメント	●ヒートエンジン

タイプ：物質　先天属性：[illegible]

パレポリ軍最強の兵器。魔法攻撃に弱いが、物理攻撃には非常に強い。直接攻撃はパワーレベルを上げるための手段と割り切って、エレメント攻撃中心で戦おう。なお、ギャダラン戦から2回連続で戦うことになるが、そのあいだはメニュー画面を開けず、セーブもできない。ただし、バトルから逃走すればメニュー画面を開くことだけは可能。

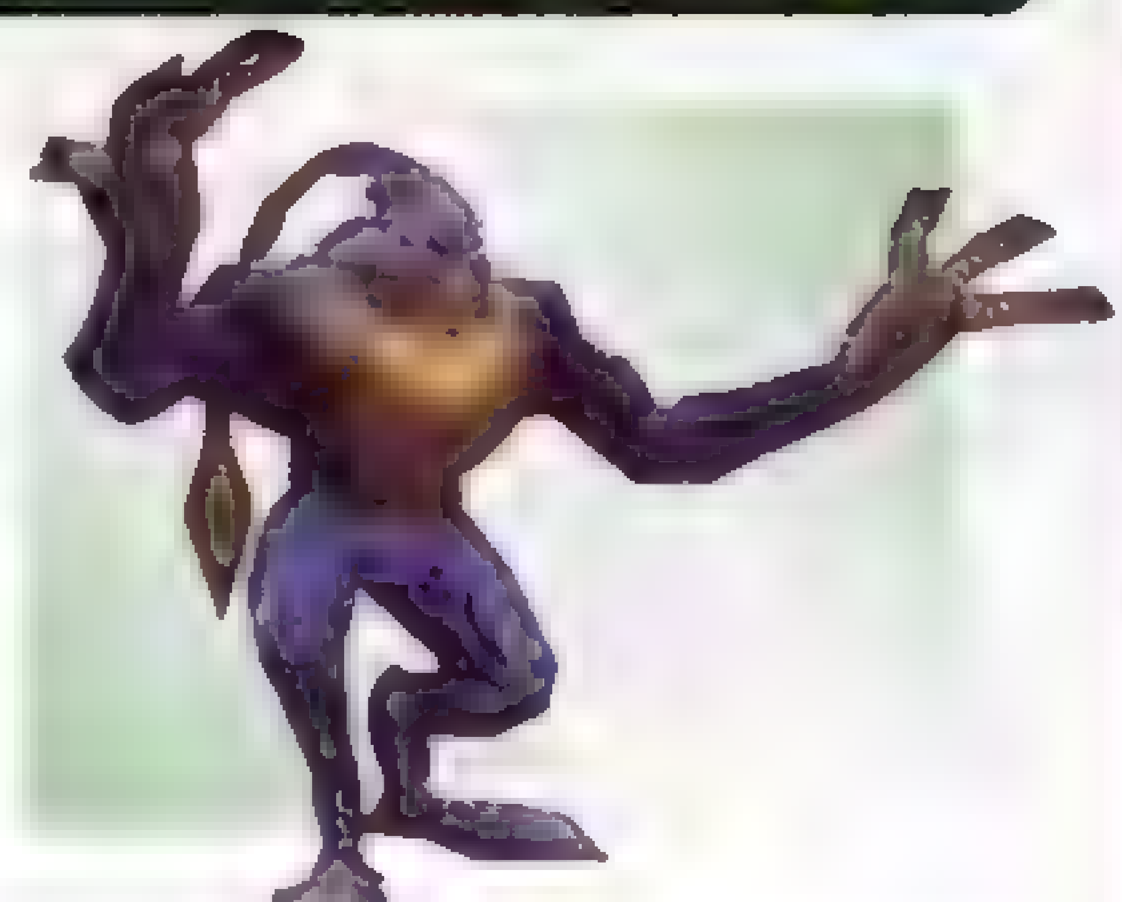


102 エフト

	水龍の島	マブーレ
HP	450	510
攻撃力／魔法攻撃力	62／10	45／10
防御力／魔法防御力	48／20	62／21
命中率	120%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	18	18
所持金	540G	550G
戦利品を落とす確率	90%	90%
戦利品	うろこ（91%） ヒート（9%）	うろこ（91%） レシストリング（9%）
盗める品	ホルケーノ（91%） 光のイヤリング（9%）	カプセル（91%） ケアレスト（9%）
使用エレメント	●スリップ ●ヒート ●フラット ●[illegible] ●[illegible] ●マリート ●[illegible] ●連蹴り ●[illegible]	●スリップ ●ヒート ●ホルケーノ ●マリート ●連蹴り

タイプ：なし　先天属性：[illegible]

両生類と人類との中間的な生物。「スリップ」でこちらの回避率を下げたのち、「連蹴り」や直接攻撃などの物理攻撃を仕掛けてくる。また、「ヒート」「ホルケーノ」「マリート」を使ってくるため、対応するエレメントでの攻撃は避けたい。ちなみに、マブーレに出現するエフトからは、まれに「ケアレスト」を盗むことができる。



103 エイエイ

タイプ：なし　先天属性：●



地上でも活動可能なエイ。エフトやサイドステップと一緒に出現することがある。「低空飛行」を連発されると、かなりのダメージを受けてしまうため、赤属性のエレメントを使って「低空飛行」の威力を落としつつ戦おう。なお、海月海よりも先に水龍の島やマブーレで戦うことになるエイエイのほうが能力値は高いので注意。

	水龍の島　マブーレ	海月海
HP	500	480
攻撃力／魔法攻撃力	60／10	54／10
防御力／魔法防御力	46／20	30／10
命中率	100%	100%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	21
所持金	500G	563G
戦利品を落とす確率	90%	75%
戦利品	皮（91%） ケアラ（9%）	皮（92.5%） Gブロック（7.5%）
盗める品	ティア（91%） かぜぼうし（9%）	ミスリル銀（92.5%） Gブロック（7.5%）
使用エレメント	●ハイグリップ ●低空飛行	●[illegible]　●[illegible] ●フラット　●低空飛行 ●[illegible] ●[illegible]

104 サイドステップ

タイプ：なし　先天属性：●

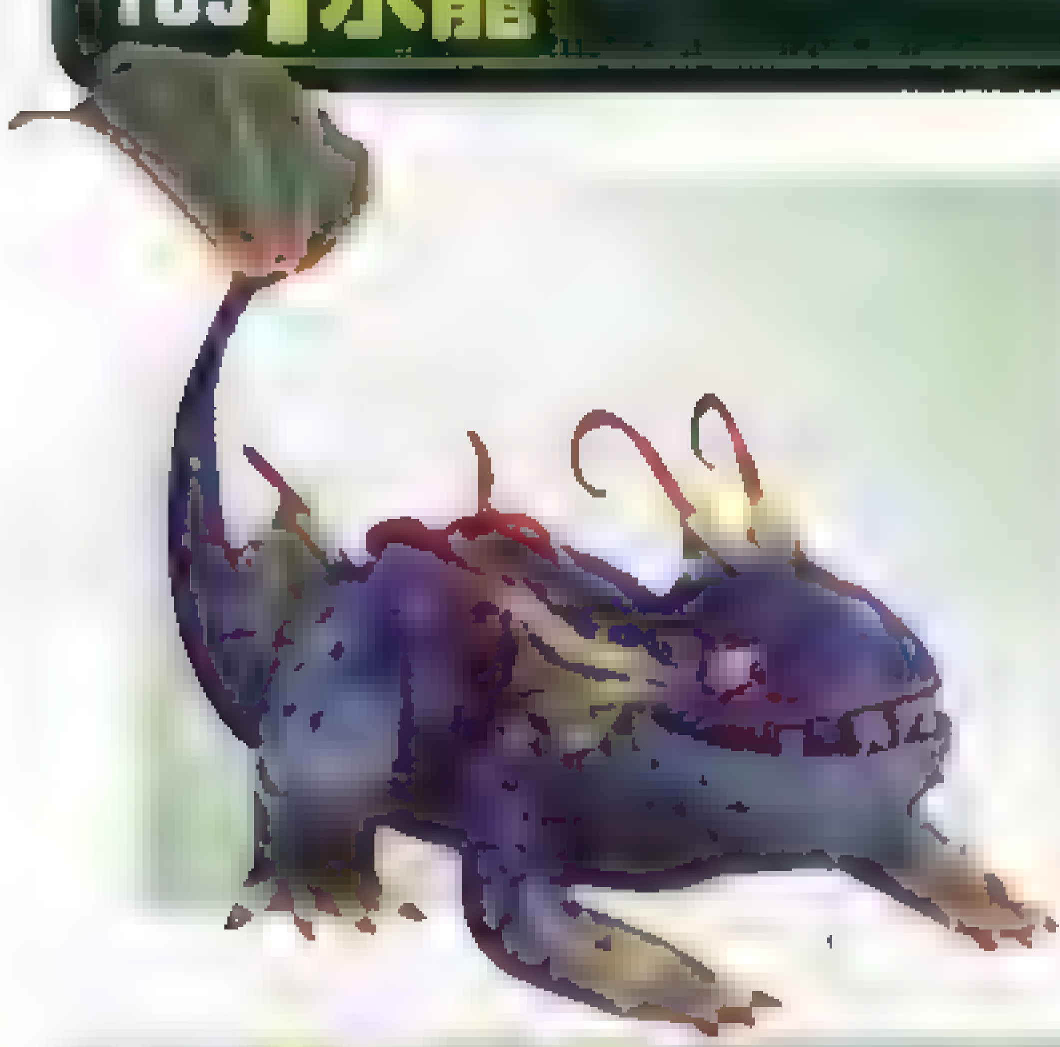


脚の長い巨大なカニ。フィールドエフェクトがすべて青のときに攻撃すると、直後に「フリーズ」で反撃されてしまうので、青属性以外のエレメントをメインに戦うこと。エイエイ同様、水龍の島にいるものは戦闘能力が高く、とくに「大ジャンプ」では多大なダメージを受けてしまう。「ウィーク」などによる補助がほしいところだ。

	水龍の島	海月海
HP	680	620
攻撃力／魔法攻撃力	82／10	52／10
防御力／魔法防御力	63／20	35／10
命中率	100%	120%
回避率	0%	0%
ST異常持続時間	13	13
アクションポイント	21	21
所持金	874G	800G
戦利品を落とす確率	90%	75%
戦利品	こうら（91%） ケアレスト（9%）	ケアレスト（100%）
盗める品	アンチレット（91%） 海のお守り（9%）	フラット（92.5%） ポーション（7.5%）
使用エレメント	●アイスランス ●フリーズ ●フラット ●大ジャンプ	●フリーズ ●フラット ●食べる ●連続刺し

105 水龍

タイプ：龍　先天属性：●



六龍神のうちの1体。その外見はカラフルなサンショウウオといったところ。「フラット」「津波レーザー」などの全体攻撃を多用してくるが、威力はあまり高くないので、それほど心配しなくてもいい。なお、逃走後に再度バトルを挑むと、パーティー全員のHPが全回復し、召喚エレメントの残り使用回数も最大値にもどる。

	★水龍の島
HP	2800
攻撃力／魔法攻撃力	84／15
防御力／魔法防御力	50／11
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	10
所持金	2036G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	[illegible]（100%）
盗める品	ブループレート（100%）
使用エレメント	●フリーズ ●フラット ●アイスバーグ ●アイスブレス ●津波レーザー

106 ブッフ

タイプ：魔族　先天属性：●



猛牛の姿をした悪魔。「体当たり」→直接攻撃×2→「ヒート」、という順番で攻撃してくる。できれば、全体攻撃である「ヒート」を使われる前に倒しておきたい。なお、「体当たり」と「ヒート」は、どちらもやけど効果を持つので、バトルが長引いたときのことを考えて、「オーラ」などの回復手段を用意するのを忘れずに。

	死炎山
HP	658
攻撃力／魔法攻撃力	60／10
防御力／魔法防御力	45／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	549G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ミスリル銀（91%） ミスリルメット（9%）
盗める品	ミスリル銀（91%） [illegible]（9%）
使用エレメント	●ヒート ●体当たり

107 炎龍

タイプ：龍　先天属性：赤

	死炎山
HP	3400
攻撃力／魔法攻撃力	93／22
防御力／魔法防御力	55／14
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	1800G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	サラマンダ（100%）
盗める品	レッドプレート（100%）
使用エレメント	●ヒート ●ハイマッスル ●赤い雨 ●ファイアブレス ●ファイアブレス



六龍神のうちの1体。六龍の加護を受けるイベント中に炎龍（変身前）を倒すと変身する。「ファイアブレス」は、変身前よりも攻撃力が上がっており、同時に全体攻撃へ強化。ほかにも「ヒート」など威力の高いエレメントを使ってくるので、炎龍が変身したらすぐに「マナフィーブル」を使い、受けるダメージを減らしたいところだ

108 ロングレッグ

タイプ：なし　先天属性：緑

	世界のへそ
HP	610
攻撃力／魔法攻撃力	50／10
防御力／魔法防御力	50／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	589G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	はね（91%） ソニア（9%）
盗める品	森のお守り（91%） 緑のブローチ（9%）
使用エレメント	●ウーハー ●吸いつくす ●ヒールウィンド ●毒注入 ●フィルクリーン ●ソニア

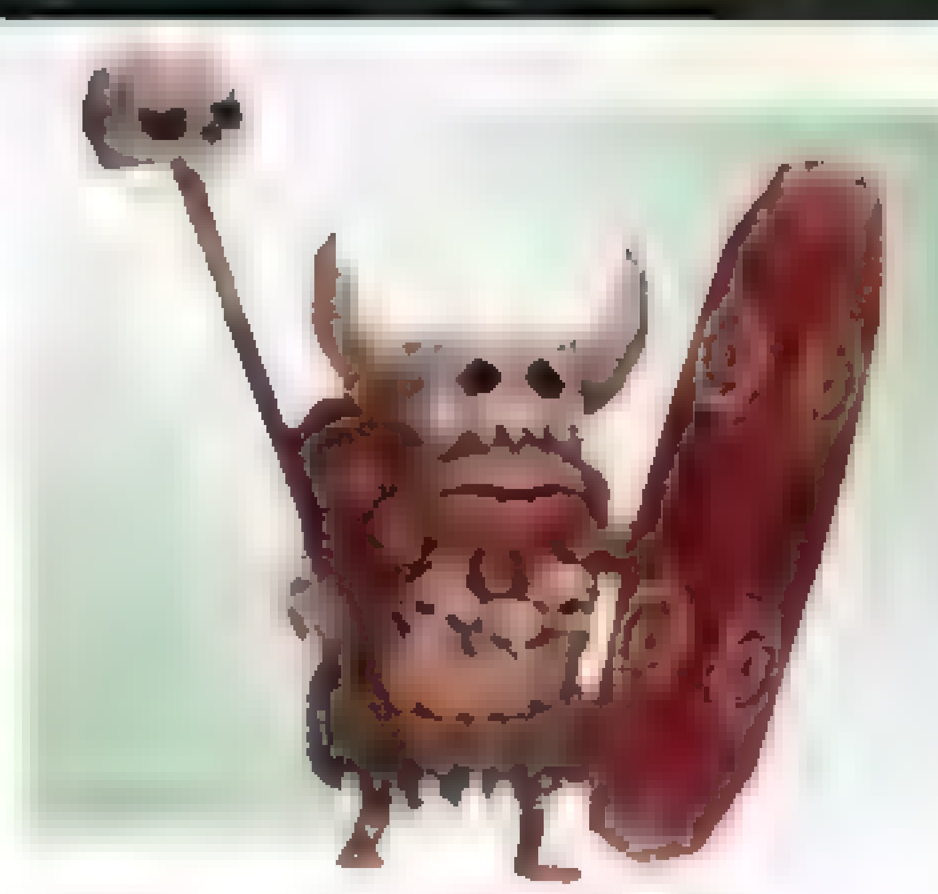


6本の長い脚を持つ巨大な羽虫。「毒注入」を多用してくるので、毒状態を回復できるエレメントか、無効化する装備を用意しておくこと。また、「ヒールウィンド」で自分のHPを回復したり、「フィルクリーン」でこちらの直接攻撃のダメージを減らしてくることもある。バトルを長引かせたくなければ、黄属性のエレメント攻撃を活用しよう

109 ビギニング

タイプ：なし　先天属性：黄

	世界のへそ
HP	550
攻撃力／魔法攻撃力	58／10
防御力／魔法防御力	54／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	20
所持金	650G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	テナトロ石（91%） ゴーレム（9%）
盗める品	大地のお守り（91%） 黄のブローチ（9%）
使用エレメント	フィルイエロー アースクエイク サンダーバレー ゴーレム ゴーレム ●原始のリズム



頭カイコツをつけた杖と、木製の盾で身を固めた原始人。おもに「原始のリズム」と「フィルイエロー」を交互に使い、その合間に直接攻撃を仕掛けてくる。ダメージを与えるエレメントは使ってこないが、「原始のリズム」の混乱効果がやっかいだ。「オーラ」を味方全員に配置するなど、混乱状態を回復するための準備をしておくといい。

110 プテラ

タイプ：なし　先天属性：赤

	世界のへそ
HP	750
攻撃力／魔法攻撃力	58／11
防御力／魔法防御力	50／10
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	638G
戦利品を落とす確率	80%
戦利品	ヒート（92%） 光のイヤリング（8%）
盗める品	雲のマント（92%） スタミナベルト（8%）
使用エレメント	●はばたき



まるまる太った、空を飛ぶ恐竜。直接攻撃のほか、赤属性のエレメント攻撃「はばたき」を多用してくる。フィールドエフェクトに赤が多くなると、「はばたき」を受けたときのダメージが大きくなってしまうため、赤属性以外（できれば青属性）のエレメントを使って攻撃しよう。なお、戦利品として低確率で光のイヤリングを入手可能だ

111 ティラノ

タイプ: なし　先天属性: (赤)



強靭な尻尾を持った、4本脚の凶悪な恐竜。巨体にふさわしく、高いHPと攻撃力を誇る。鋭い牙を使った「かみ砕き」は、ねんざ効果があるうえ、受けたキャラクターが持つ残りHPの約3分の1を奪うという危険な攻撃だ。一緒に出現するプテラと同じく先天属性が赤なので、あらかじめ青属性のエレメントを多く配置してからバトルを挑もう。

	世界のへそ
HP	1600
攻撃力／魔法攻撃力	80／15
防御力／魔法防御力	55／20
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	1080G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	[illegible] 100%
盗める品	パワーシール(90%) 赤のイヤリング(10%)
使用エレメント	●かみ砕き

112 緑龍

タイプ: 龍　先天属性: ○



六龍神のうちの1体。緑属性のダメージ吸収能力を持つ。黄属性のエレメントを連発して攻撃したいところだが、「臭い息」で使用を封じられたときのために、なるべく多くの属性の攻撃エレメントを配置しておいたほうがいいだろう。また、「ヘルプラント」を多用してくるので、バトル中はつねにトラップを張っておくようにしたい。

	世界のへそ
HP	3700
攻撃力／魔法攻撃力	81／20
防御力／魔法防御力	52／12
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	16
アクションポイント	5
所持金	1110G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	シニー(100%)
盗める品	グリーンプレート(100%)
使用エレメント	●リーフ ●トラクター ●ニードル ●[illegible] ●ヘルプラント ●臭い息 ●ヒールリーフ ●毒ブレス

113 アンダロブ

タイプ: なし　先天属性: —



全身が固いこうらで覆われた、巨大なカメのようなモンスター。「ノークロース」でこちらの防御力を下げたり、威力の大きい「回転タックル」で攻撃してくる。防御力が非常に高いので、緑属性のエレメントをメインに戦おう。そのさい、アンダロブが使ってくる「トルネード」などのトラップエレメントには、十分注意すること。

	土竜の島
HP	515
攻撃力／魔法攻撃力	75／11
防御力／魔法防御力	77／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	650G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	テナトロ石(91%) こうら(9%)
盗める品	ソニア(91%) トルネード(9%)
使用エレメント	●ヘルプラント ●トルネード ●ソニア ●ノークロース ●回転タックル ●めまいブレス

114 ルルー

タイプ: 軟体　先天属性: —



巨大なヒキガエルにウサギの耳をつけたような外見をした生物。直接攻撃以外にはダメージを与える手段を持たないかわりに、攻撃力は高めだ。また、「粘液」は、めまい+黄属性エレメント使用不可の効果を持つが、ルルーと同じ属性のエレメントが使えなくなっても、あまり困ることはない。反対属性の「ウーハー」などで一気に倒そう。

	土竜の島
HP	621
攻撃力／魔法攻撃力	68／10
防御力／魔法防御力	42／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	480G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	スリップ(91%) 体液(9%)
盗める品	大地のお守り(91%) カプセル(9%)
使用エレメント	●粘液

115 イワヲ

タイプ: 物質 / 先天属性: (黄)

	土龍の島
HP	555
攻撃力／魔法攻撃力	50／3
防御力／魔法防御力	52／14
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	540G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ミスリル銀（100%）
盗める品	ミスリル銀（91%） テナトロ石（9%）
使用エレメント	眼光 ボム投げ

ボム入りのツボをかかえている三つ目のモンスター。最初に「ボム投げ」でこちらに向かってボムを投げつけ、以降は、ボムがこちら側にいれば直接攻撃を、イワヲの足元にいれば全体攻撃の「眼光」を使ってくる。どちらの攻撃も威力は低いので、アンダロブやルルーが一緒に出現しているときは、そちらから倒したほうがいい。



116 ボム

タイプ: 物質 / 先天属性: ●

	土龍の島
HP	650
攻撃力／魔法攻撃力	20／10
防御力／魔法防御力	40／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	15G
戦利品を落とす確率	0%
戦利品	―
盗める品	カプセル（90%） 雲のマント（10%）
使用エレメント	●自爆

目玉と口がついた爆弾。イワヲが「ボム投げ」を使うと出現する。出現後は、こちらのパーティーメンバーかイワヲの足元を行き来するのみで、ボム以外のモンスターをすべて倒すまでは攻撃対象に選べない。ボムのHPがゼロになると、近くのキャラクターに対して「自爆」を使い、HPを半分に減らしてくる。バトル後の回復を忘れずに。



117 土龍

タイプ: 龍 / 先天属性: 吸

	土龍の島
HP	3100
攻撃力／魔法攻撃力	86／18
防御力／魔法防御力	70／11
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	1547G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	雷蛇（100%）
盗める品	イエロープレート（100%）
使用エレメント	大災害 天然ガス めまいブレス

六龍神のうちの1体。行動パターンは、直接攻撃×3→「めまいブレス」のくり返し。直接攻撃の威力が高いので、こまめに防御を行なったり、「ハイプロテクト」などの防御力を上げるエレメントを使っておきたい。なお、黄属性の魔法攻撃を土龍に使うのは、ダメージ吸収能力でHPを回復されてしまうので厳禁だ。



118 黒龍

タイプ: 龍 / 先天属性: (黒)

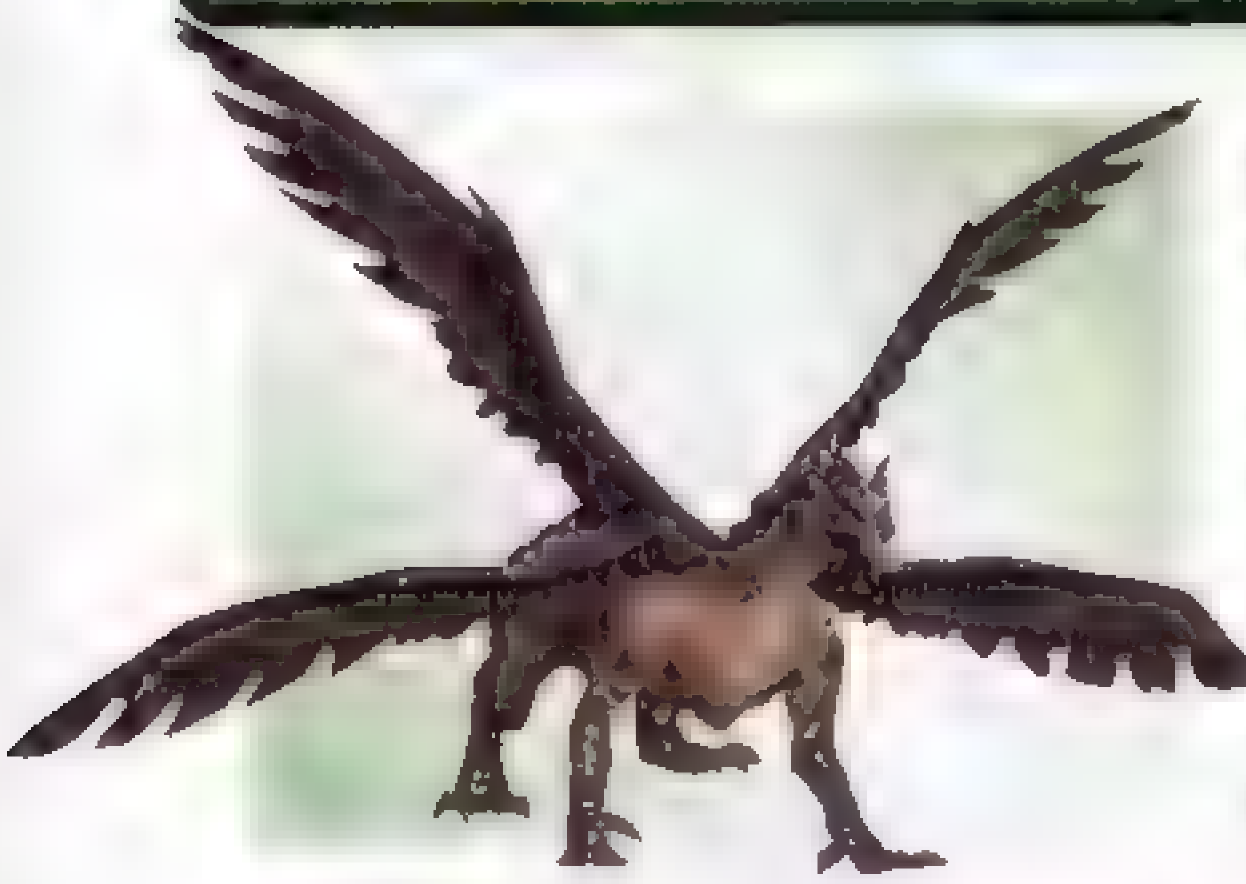
	マブーレ
HP	3900
攻撃力／魔法攻撃力	96／20
防御力／魔法防御力	70／15
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	14
アクションポイント	9
所持金	2154G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	シ・エント（100%）
盗める品	ブラックプレート（100%）
使用エレメント	●クラビトン ●フォゲット ●フリクション ●[illegible] ●アンチホワイト ●闇ブレス ●ノーニアス

六龍神のうちの1体。「闇ブレス」「クラビトンボム」などの全体攻撃を使ってくるほか、白属性のエレメントを黒龍に対して使うと、直後に「アンチホワイト」や「フォゲット」などで反撃してくる。なお、「クラビトン」のあとには、かならず「フリクション」を使ってくるので、トラップの準備をおこたらないようにしよう。



119 天龍

タイプ: 龍　先天属性: 白



六龍神のうちの1体。「無の境地」や「Mイレイザー」で魔法攻撃への守りを固めつつ、「マナコール」で強化した「ホワイトブレス」を使ってくる。バトル開始直後に「マナフィーブル」を使えば、「マナコール」を使われても効果は発揮されず、敵から大ダメージを受ける可能性がなくなる。あとは直接攻撃を主体に攻めていけばいい

	天龍の島
HP	3800
攻撃力/魔法攻撃力	97/20
防御力/魔法防御力	61/15
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	2150G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	セインノ(100%)
盗める品	ホワイトプレート(100%)
使用エレメント	ホーリー ウルトラノヴァ マナコール センスティブ Mイレイザー 堕落の波動 ホーリーブレス ホワイトブレス 無の境地

120 オルハ

タイプ: 人　先天属性: 青



ガルトーブの酒場を経営する女性。物理攻撃を多用してくるので、「ウィーク」で攻撃力を下げておこう。さらに、「ノークロース」→直接攻撃のつぎに使ってくる「アイスバーグ」に対してトラップを張れば、対策は十分だ。そのあとの「酔拳」以降は、直接攻撃しか使ってこなくなるので、防御をおりませつつ戦うこと

	ガルトーブ
HP	1800
攻撃力/魔法攻撃力	78/20
防御力/魔法防御力	49/8
命中率	120%
回避率	11%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	1520G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ミスリル銀(90%) ヒップハット(10%)
盗める品	カンフーシューズ(100%)
使用エレメント	●アイスバーグ ●ジーニアス ●ハイマッスル ●連撃 ●ノークロース ●酔拳 ●クラビトン

121 ガルゴル

タイプ: 魔族　先天属性: 黄



丸みをおびた胴体と細長い手足を持つ悪魔で、マシンナリーやカメリオと一緒に登場することがある。直接攻撃にはさほど注意する必要はないが、ときおり使ってくる「ボディーブレス」は威力が高いので要注意。緑属性のエレメントをメインに戦い、フィールドエフェクトが敵に不利になるようにしながらダメージを与えていこう

	古龍の砦
HP	520
攻撃力/魔法攻撃力	60/14
防御力/魔法防御力	50/12
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	587G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	大地のお守り(100%)
盗める品	ナナトロ石(92.5%) ポーション(7.5%)
使用エレメント	ボディーブレス

122 カメリオ

タイプ: なし　先天属性: 青



カラフルな体色の生物。「先天属性変化」で自分の先天属性を変え、その属性のLv3共有エレメント→直接攻撃と攻めてきたあと、再度「先天属性変化」を使う。エレメント攻撃でステータス異常が発生するとやっかいなので、長期戦は避けたい。なお、「先天属性変化」では、フィールドエフェクトにある属性のいずれかに先天属性が変わる

	古龍の砦
HP	530
攻撃力/魔法攻撃力	60/15
防御力/魔法防御力	45/10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	500G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	クリア(91%) オールクリア(9%)
盗める品	ナナトロ石(91%) カラクタティアラ(9%)
使用エレメント	●アクアボール ●コメット ●バーニング ●クラビトン ●ニュートル ●先天属性変化 アクアベール

123 ダークセルジュ

タイプ: 人　先天属性: ●

	古龍の砦
HP	3000
攻撃力／魔法攻撃力	90／27
防御力／魔法防御力	79／25
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	1234G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	上級魔法の証 90% スタミナベルト 10%
盗める品	[illegible] 90% 虹色の貝殻 10%
使用エレメント	アイスバーグ インフィニティ ヒート ボルケーノ ハイマッスル ナイナイ ヘルブラント トルネード サンダーバレー ブラックホール グライトフック キャ　ノレイト ゼロエターナル

ヤマネコに肉体を乗っ取られたセルジュ。全体攻撃のエレメントを多用してくるが、むしろ気をつけたいのは威力の高い直接攻撃。「ウィーク」「Pイレイサー」で補助するほか、魔法攻撃への対策として「マナフィーブル」も使っておこう。トラップは、バトル開始直後に「凹ボルケーノ」、以降は「凹ブラックホール」を使っておくと安全。

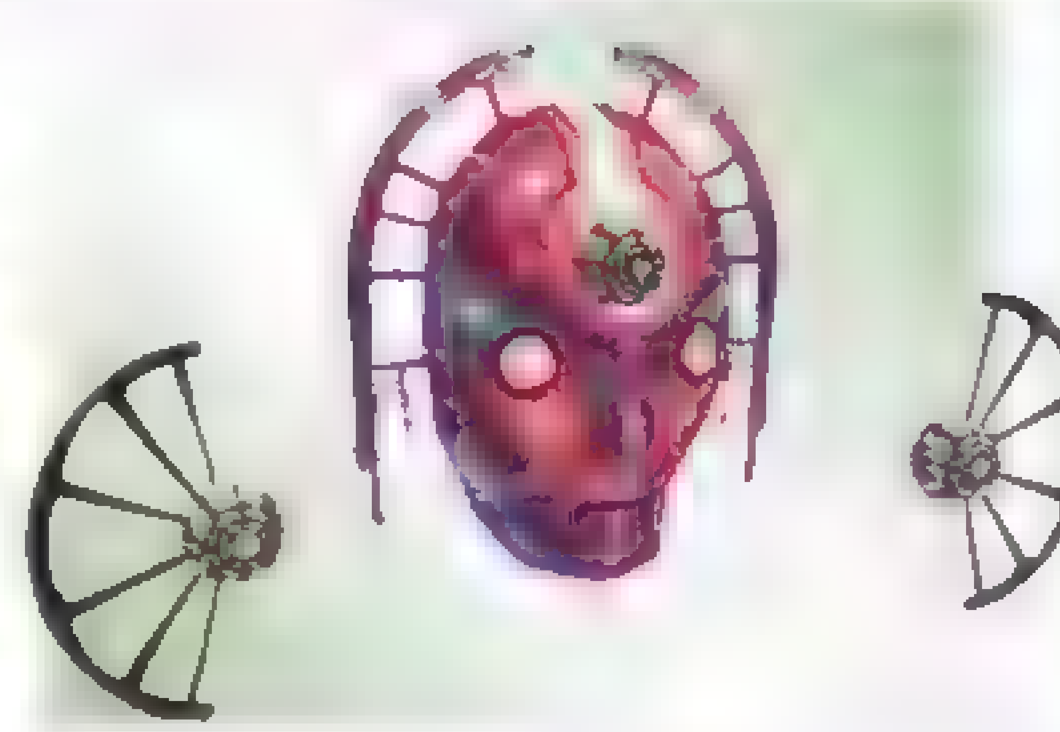


124 ヴィータ#1

タイプ: 物質　先天属性: ●

	神の庭
HP	2500
攻撃力／魔法攻撃力	105／30
防御力／魔法防御力	105／65
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	1180G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	インフィニティ 100%
盗める品	白いブローチ 90% 女神のドレス 10%
使用エレメント	ケアラ ファイアボール ボマー バーニング ヒート ボルケーノ アンチイエロー イーグルアイ トノター グリーンアース インフォ

現在を象徴する神。エレメントを赤→緑→青属性の順に使ってくる。攻撃を当てていくと、青属性のアトロポス、緑属性のラケシスの順に機能が停止。そのつど、使うエレメントの属性は減るが、残る属性のエレメントは、より強力なものへと変化していく。ラケシス停止後は「ヒート」と「ボルケーノ」を交互に使ってくるので注意しよう。

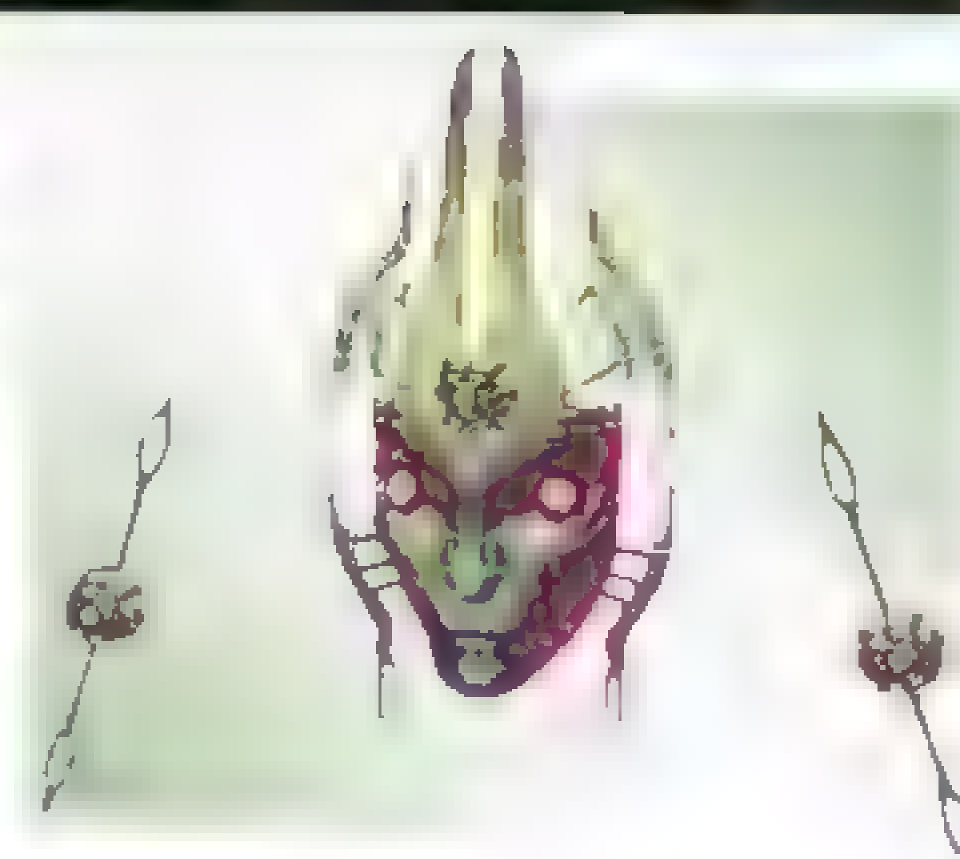


125 ヴィータ#2

タイプ: 物質　先天属性: ●

	神の庭
HP	2500
攻撃力／魔法攻撃力	100／32
防御力／魔法防御力	100／70
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	1190G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	[illegible] 90% 女神のドレス 10%
盗める品	白いブローチ 90% ホーリーライト 10%
使用エレメント	ケア ケアラ ファイアボール ボマー ボルケーノ アンチイエロー イーグルアイ トノター グリーンアース インフォ

未来を象徴する神。使うエレメントの属性は緑→青→赤属性の順で、こちらが攻撃するたびに、赤属性のクロト、青属性のアトロポスが停止して、使用エレメントの属性が減っていく。クロト停止時に使ってくる「ボルケーノ」には要注意だが、以降はダメージを与えてくる手段が直接攻撃だけになるため、防御をまじえつつ戦えばいい。



126 ヴィータ#3

タイプ: 物質　先天属性: ●

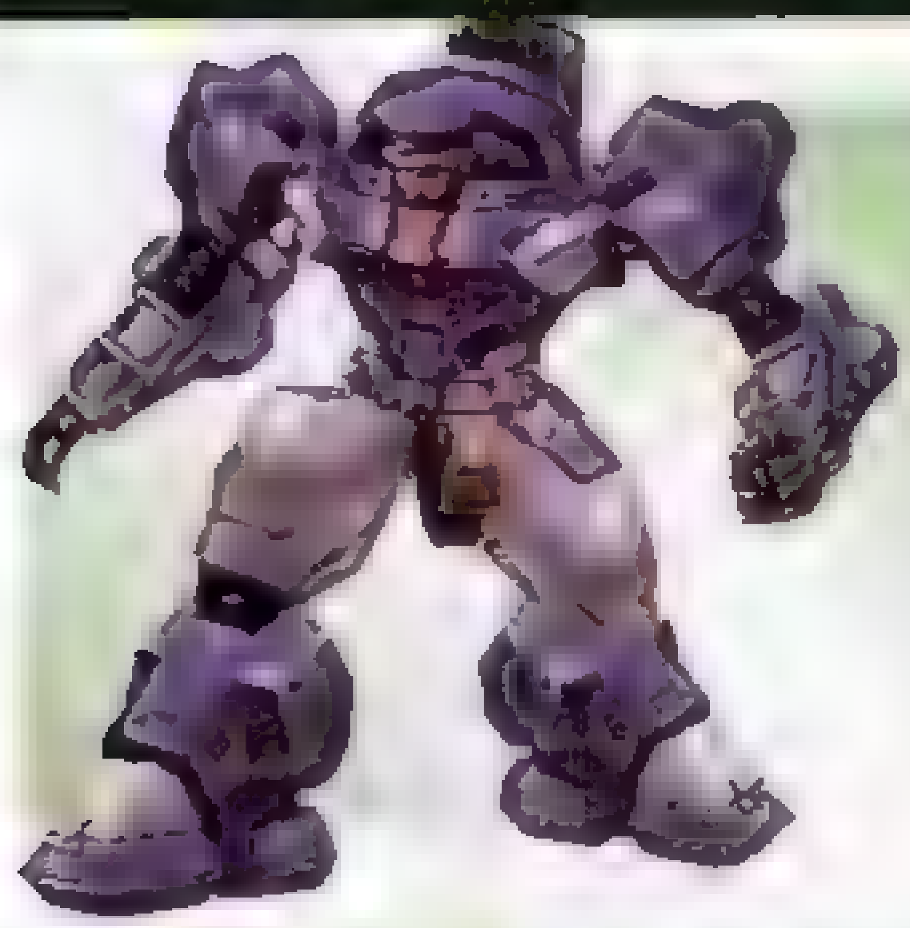
	神の庭
HP	2500
攻撃力／魔法攻撃力	95／31
防御力／魔法防御力	100／63
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	1200G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	女神のドレス 90% 黄金のティアラ 10%
盗める品	白いブローチ 90% ホーリーライト 10%
使用エレメント	ケア ケアラ ファイアボール ボマー バーニング ボルケーノ イーグルアイ グリーンアース インフォ

過去を象徴する神。エレメントを青→赤→緑属性の順に使ってくるが、こちらが数回攻撃すれば、緑属性のラケシス、赤属性のクロトの順に機能が停まり、使うエレメントの属性が減っていく。ヴィータ#2同様、クロト停止時に使う「ボルケーノ」は、トラップで無効化するのが得策。それ以降は、直接攻撃と「ケアラ」しか使ってこなくなる。



127 ベリル

タイプ：物質　先天属性：

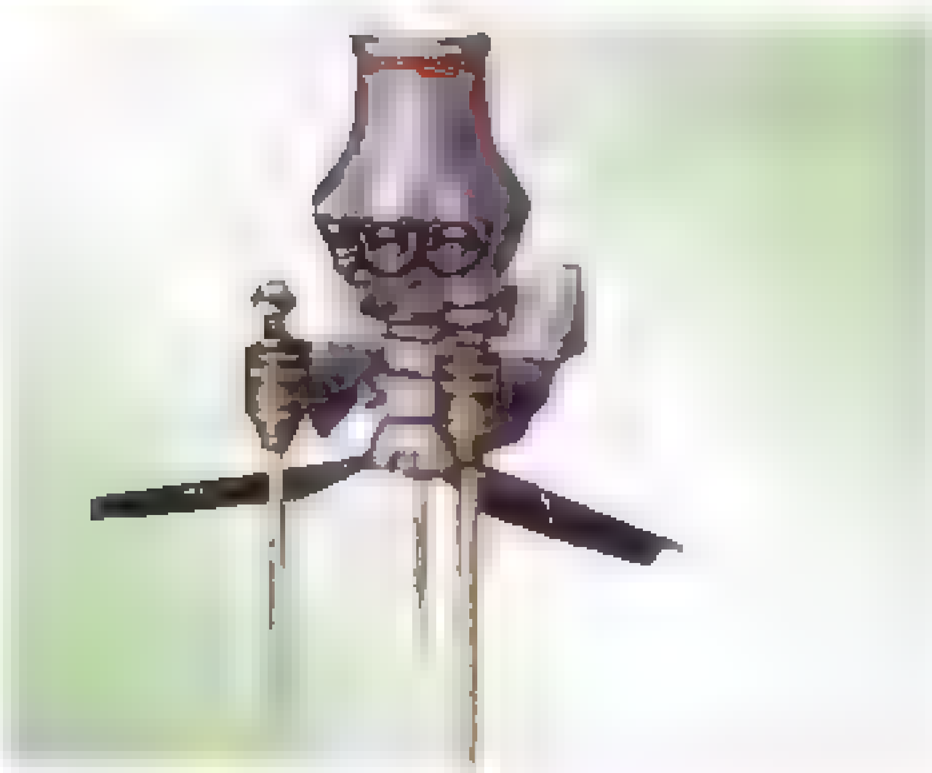


侵入者を排除する、人型の戦闘用ロボット。HPが半分になると装甲がはがれ、使うエレメントが「メガトンパンチ」から「バズーカ」に変化する。直接攻撃も強力だが、エレメント攻撃の威力はさらに高い。バトル開始直後に「マナフィーブル」を使ってから直接攻撃だけで攻めていき、エレメントは補助系か回復系のみを使うのも手だ。

	★クロノポリス
HP	3200
攻撃力／魔法攻撃力	115／35
防御力／魔法防御力	100／52
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	Pイレイザー(100%)
盗める品	カプセル(91%) 虹色の貝殻(9%)
使用エレメント	バズーカ メガトンパンチ

128 マーク

タイプ：物質　先天属性：●



直立歩行型のロボットで、2本の細い脚を使って移動する。直接攻撃および「高密度ビーム」は、それなりの威力を持つが、HPや防御力が低く、危なげなく倒せる敵だ。なお、確率は低いものの、戦利品としてパワーシールを落とすことがある。これは、装備したキャラクターの攻撃力を大きく上げる貴重な品なので、ぜひ手に入れておきたい。

	クロノポリス
HP	500
攻撃力／魔法攻撃力	70／15
防御力／魔法防御力	68／8
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	14
所持金	850G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	デナトロ石(91%) パワーシール(9%)
盗める品	デナトロ石(91%) ポーション(9%)
使用エレメント	●高密度ビーム

129 リプリ

タイプ：物質　先天属性：



プロペラのかわりに鋭い刃をつけた、竹とんぼのような外見の戦闘用マシン。自在に宙を移動しながら、回転して斬りつけてくる。直接攻撃の威力は低く、連続で攻撃されなければ、たいしたダメージを受けることはない。また、HPと防御力がどちらも低いため、直接攻撃だけでもラクに勝てる。一緒に出現した敵を先に倒すのがいいだろう。

	クロノポリス
HP	460
攻撃力／魔法攻撃力	75／20
防御力／魔法防御力	63／8
命中率	110%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	14
所持金	800G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	コメット(100%)
盗める品	デナトロ石(91%) 金のイヤリング(9%)
使用エレメント	レーザー フォトン コメット ユニコーン

130 バトロ

タイプ：物質　先天属性：●



クロノポリスの各所を警備している、戦闘機型ロボット。青属性のエレメントを使ってくるが、凍結効果を持つ「フリーズ」以外には、とくに危険な攻撃をしてこない。なお、スプリガンが「スタイルコピー」でバトロに変身すると「インフィニティ」が使用可能。ここで変身できるようにしておけば、今後のバトルで役に立ってくれるはずだ。

	クロノポリス
HP	540
攻撃力／魔法攻撃力	65／15
防御力／魔法防御力	65／8
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	14
所持金	780G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	ネジ(100%)
盗める品	デナトロ石(92.5%) ホーリー(7.5%)
使用エレメント	●アイスランス ●フリーズ ●ケアレスト

131 バレル

タイプ：物質　先天属性：赤

	クロノポリス
HP	1900
攻撃力／魔法攻撃力	74／16
防御力／魔法防御力	70／10
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	9
所持金	1400G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ヒート(90%) ネジ(10%)
盗める品	デナトロ石(90%) ポーション(10%)
使用エレメント	●オールファイア ●ミサイル



全身に重火器を内蔵した2足歩行のガードロボット。やけど効果を持つ全体攻撃「ミサイル」と、混乱効果がある「オールファイア」を使いこなす強敵だ。とくに「ミサイル」は、攻撃力が高いうえに全体攻撃なので、一気にパーティーが全滅してしまうことも。味方全員に「オーラ」を配置しておき、青属性のエレメントを連発して倒そう。

132 フェイト ★

タイプ：なし　先天属性：黒

	クロノポリス
HP	5000
攻撃力／魔法攻撃力	109／49
防御力／魔法防御力	84／49
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	9
所持金	2457G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	マジックシール 100%
盗める品	ホーリーライト(90%) 光のイヤリング(10%)
使用エレメント	●ヘヴィブロー ●ダークエナジー ●グラビトン ●熱線 ●フリクション ●マナフィーブル



クロノポリス中枢にあるマザーコンピュータ。バトル開始時に「マナフィーブル」を使ったあとは、「グラビトン」→「熱線」→「フリクション」→「ヘビィブロー」×2→「ダークエナジー」→直接攻撃という手順をくり返す。「ダークエナジー」はとくに強烈なので、その直前(カウントダウン終了前)にはHPを忘れずに回復すること。

133 トロピクス

タイプ：なし　先天属性：青

	海月海
HP	400
攻撃力／魔法攻撃力	49／10
防御力／魔法防御力	25／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	741G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	うろこ(92.5%) ミスリル鋼(7.5%)
盗める品	ケアレスト(92.5%) ポーション(7.5%)
使用エレメント	●水鉄砲



あたかも1体の生物のように、統率の取れた動きで泳ぐサカナの群れ。直接攻撃では、隊列を組んで凝った動きを見せる。こちらが青属性のエレメントで攻撃すると、以降は直接攻撃をせずに「水鉄砲」×2だけを使ってくるようになる。どちらにしても攻撃力は低いので、苦もなく倒せるはずだ。ちなみに、高い確率で「ケアレスト」が盗める。

134 ハリキュウ

タイプ：なし　先天属性：黄

	海月海
HP	300
攻撃力／魔法攻撃力	50／10
防御力／魔法防御力	23／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	888G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	うろこ(91%) ミスリル鋼(9%)
盗める品	ミスリル鋼(91%) フラット(9%)
使用エレメント	●針飛ばし



フグのように丸い身体をした黄色いサカナ。全身に伸縮可能な無数の針を持ち、それを攻撃に利用してくる。唯一使ってくるエレメント「針飛ばし」は攻撃力が高く、フィールドエフェクトに黄が多いと、意外に大きなダメージを受けてしまう。ただし、HPはかなり低いので、「針飛ばし」を連発される前に直接攻撃だけで倒すことも可能だ。

135 巨星の子

タイプ なし　先天属性



星の子が巨大化した姿。白属性の共有エレメントを多用してくるが、威力は高くない。「コメット」を受けて過労状態になるとバトルが長引きやすいため、回復か無効化の準備が必要。巨星の子は、自身のHPが減ると「リカバー」を使うが、それでも残りHPが少ない場合、直接攻撃後に「ウルトラノヴァ」を使ってくるので、トラップで奪おう。

	天龍の島
HP	2800
攻撃力／魔法攻撃力	65／12
防御力／魔法防御力	39／10
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	Mイレイザー（100%）
盗める品	天使のお守り（90%） 白いブローチ（10%）
使用エレメント	ヒーリング　リカバー フォトン　[illegible] コメット　ウォール ウルトラノヴァ　怪光線

136 ミズコア

タイプ 軟体　先天属性 青



半透明状の軟体動物で、ハリキュウと一緒に出現する。攻撃手順は「フリーズ」→直接攻撃×1～2、のくり返し。「フリーズ」の凍結効果がこわいため、なるべく早いうちに倒してしまいたい。ただし、「ケアレスト」「アイスバーク」といった役立つエレメントを盗めるので、先に盗みを行なっておくのも悪くない選択だ。

	海月海
HP	475
攻撃力／魔法攻撃力	52／10
防御力／魔法防御力	25／9
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	638G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	ミスリル銀 92.5% ケアレスト 7.5%
盗める品	ケアレスト 92.5% アイスバーク 7.5%
使用エレメント	●フリーズ

137 ジェリーキング

タイプ 軟体　先天属性 青

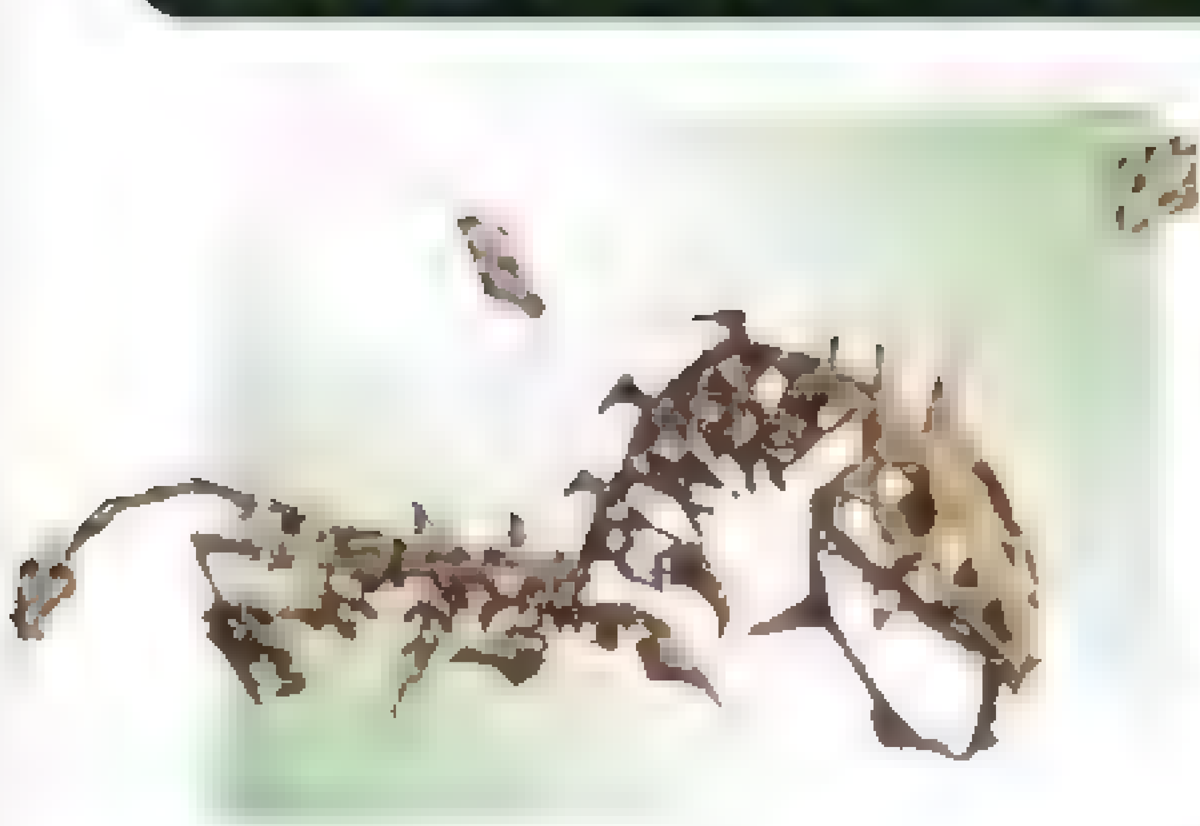


海底に棲む巨大クラゲ。さほど強くはないが、赤属性のエレメント攻撃でしかダメージを与えられない。赤属性のエレメントを多く配置しておくほか、敵が「フリーズ」→直接攻撃のつぎに使ってくる「アイスバーク」用のトラップも用意しておこう。バトル中は、命中率の高い弱攻撃でパワーレベルを上げ、エレメントで攻撃するといい。

	★ 海月海
HP	1657
攻撃力／魔法攻撃力	64／12
防御力／魔法防御力	30／10
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	14
所持金	900G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	[illegible] 100%
盗める品	[illegible] 90% [illegible] 10%
使用エレメント	●フリーズ ●アイスバーク ●スリップ ●大渦巻き

138 ヒドラフレーム

タイプ ゾンビ　先天属性 黒



乱獲されたヒドラの怨念。黒属性の共有エレメントを使いこなし、フィールドエフェクトがすべて黒の状態だと「ブラックホール」ばかり使ってくる。事前にフィールドエフェクトを変えるか、トラップを張っておこう。なお、ゾンビタイプなのでHP回復用のエレメントでダメージを与えられるほか、「ホーリー」で即死させることもできる。

	ヒドラの沼
HP	1042
攻撃力／魔法攻撃力	71／13
防御力／魔法防御力	60／11
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	9
所持金	780G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	フリクション 91% レッドリング 9%
盗める品	悪魔のお守り 91% インフェルノ 9%
使用エレメント	●ヘヴィブロー ●グラビトン ●フリクション ●ブラックホール

139 ジンジルクス

タイプ: 物質 / 先天属性: 吸

	土龍の島
HP	13000
攻撃力／魔法攻撃力	140／30
防御力／魔法防御力	95／28
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	8
所持金	2500G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	太陽のメカネ 100%
盗める品	テナトロ石 90% 虹色の貝殻 10%
使用エレメント	アースクエイク サンダーバレー

土龍の島を治める怪物。倒すなら、「マナフィーフル」を1個と「アースクエイク」「サンダーバレー」やHP回復用のエレメントを多数配置しておく。そして、謎かけ（→P.450）前に攻撃して「マナフィーフル」を使い、あとは直接攻撃をしつつ、どちらかのトラップを張っておこう。「Mイレイサー」や「イエロープレート」があると心強い。



140 ダリオ

タイプ: 浮遊 / 先天属性: ●

	離れ小島
HP	3500
攻撃力／魔法攻撃力	130／37
防御力／魔法防御力	130／60
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	7
所持金	2500G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	[illegible]
盗める品	[illegible] ホーション 10%
使用エレメント	フリーズ／[illegible] フラット／[illegible]ークロース スリップ／フォトン [illegible]ーニング／[illegible] ボルケーノ／リカバー ウィーク／[illegible] ウーハー／[illegible] [illegible]／[illegible] トッター／[illegible] [illegible]／避雷針

アカシア龍騎士団四天王のひとり。ふだんは直接攻撃と「ハードヒット」「ソードソニック」しか使わないが、エレメント攻撃を仕掛けると、直後に反対属性のエレメントで反撃してくる。「リカバー」や「避雷針」などを使われると苦戦するので、直接攻撃のみで戦いたい。敵の直接攻撃と「ハードヒット」には、防御力を上げて対処すること。



141 ドルクレイ

タイプ: 龍 / 先天属性: 吸

	星の塔
HP	2200
攻撃力／魔法攻撃力	100／20
防御力／魔法防御力	65／16
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	5
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	イエローアース 100%
盗める品	黄のブローチ 90% 大地のお守り 10%
使用エレメント	アップリフト ディスチャージ アープヘイバル ライトニング アースクエイク サンダーバレー カプセル Pイレイザー ゴーレム オメガイエロー 気合 恐怖の波動

人の形に似た、黄属性のプラズマ生命体。最初の行動時に「気合い」を使って自身の防御力を上げ、直後に「恐怖の波動」でこちらの防御力を下げてくる。それにつづいて直接攻撃を仕掛けてくるため、低下した防御力は防御をおりませることでおぎない、タイミングを見て緑属性のエレメント攻撃によってダメージを与えていくといい。



142 タワーセル

タイプ: 軟体 / 先天属性: 吸

	星の塔
HP	700
攻撃力／魔法攻撃力	69／10
防御力／魔法防御力	53／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	900G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	ポーション（91%） ディフェンサー（9%）
盗める品	ヒップハット（91%） ポーション（9%）
使用エレメント	レーザー／ウォール ノーティック／セノスティク フォトン コメット

槍をたずさえた、星の塔の衛兵的な存在。白属性の吸収能力を持つ。ナクル、コクルと同時に出現するタイプと、一度だけ体内からナクルとコクルを生み出すタイプがいる。ナクルやコクルにくらべて、タワーセルの使用するエレメントで引き起こされるステータス異常にはそれほど危険なものはないので、ナクルとコクルを先に倒そう。



143 ナクル

タイプ：浮遊　先天属性：●



半透明の物質で覆われた青い球体。青属性のダメージ吸収能力があり、コクル、タワーセルとともに出現する。凍結効果を持つ「フリーズ」を使ってくるうえに、自身のHPが減ると「ビーム」を連発したり、「ケアラ」によって自分や仲間モンスターのHPを回復させるようになる。攻撃を集中して、一番最初に倒すようにしたい

	星の塔
HP	450
攻撃力／魔法攻撃力	19／15
防御力／魔法防御力	40／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	210G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ポーション（100%）
盗める品	ハイマッスル（100%
使用エレメント	●アイスランス ●ス[illegible]プ ●アクアホール ●ビーム ●フリーズ ●ケアラ

144 コクル

タイプ：浮遊　先天属性：●



ナクルと対で出現する青い球体。赤属性のダメージ吸収能力を持つ点と、赤属性のエレメントを使用する点以外は、ナクルと似通った行動をとる。まれに使ってくる「メルトストーン」はダメージが大きく、混乱状態にさせられることもある危険な攻撃だ。「オーラ」「ピュリファイ」などを配置し、つねに回復できるようにしておこう

	星の塔
HP	450
攻撃力／魔法攻撃力	19／15
防御力／魔法防御力	40／7
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	210G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ポーション（100%）
盗める品	ケアレスト（100%）
使用エレメント	●ホマー ●ウィーク ●バーニング ●ビーム ●メルトストーン ●ハイマッスル

145 ププロティ

タイプ：浮遊　先天属性：



頭に2本の触覚を持ち、鳥のような羽根で浮遊しているタマゴ型の生物。白属性のエレメント攻撃と直接攻撃を交互に行なってくる。また、ときおり使う「アンチブラック」は、味方であるはずのモンスターに対して使用するため、気にする必要はないだろう。ちなみに、高い確率で「ウインクシューズ」を盗むことができる。

	星の塔
HP	600
攻撃力／魔法攻撃力	65／10
防御力／魔法防御力	44／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	800G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	天使のお守り 92.5% ポーション 7.5%
盗める品	ウインクシューズ [illegible] カラクタティアラ [illegible]
使用エレメント	シューティング コメット アンチブラック

146 オウル

タイプ：なし　先天属性：



あぐらをかいて宙に浮かぶフクロウの怪物。かならずププロティかエルゼと行動をともにするが、めったに出現しない。ふだんは「マジックアイ」「ノークロース」などを、また、自身のHPが低下してくると「Pイレイザー」を仕掛けてくる。「Pイレイザー」を使われると、こちらの物理攻撃が無効化されるので、早めに倒しておくこと。

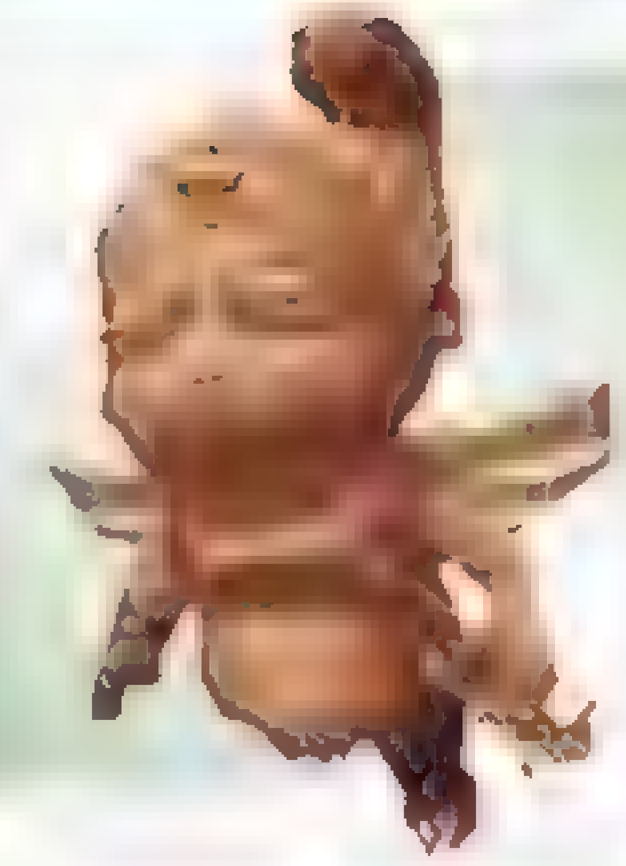
	星の塔
HP	600
攻撃力／魔法攻撃力	68／10
防御力／魔法防御力	60／18
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	840G
戦利品を落とす確率	75%
戦利品	大地のお守り 92.5% 黄のブローチ 7.5%
盗める品	サードアイ 92.5% カラクタティアラ 7.5
使用エレメント	●ノークロース ●Pイレイザー ●マジックアイ

147 エルゼ

タイプ	先天属性
聖族+浮遊	

	星の塔
HP	570
攻撃力/魔法攻撃力	63/10
防御力/魔法防御力	46/10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	750G
戦利品を落とす確率	90%
戦利品	オールクリア(91%) ウインクシューズ 9%
盗める品	ほしくずのマント(91%) オールクリア(9%)
使用エレメント	ホーリー / 乱れ射ち(敵・単体) ヒエリファイ ホーリーライト / 乱れ射ち(敵・全体) Mイレイザー

背中に生えた羽根で飛んでいる、天使のような外見をしたモンスター。その見た目とは裏腹に、「ホーリー」や「ホーリーライト」など、固有レベルが高い白属性のエレメントを使用してくる強敵だ。とくに、「ホーリー」を何度も使われると苦戦は必至なので、反対属性である黒属性のエレメントを多用してすばやく倒すのが得策だろう。

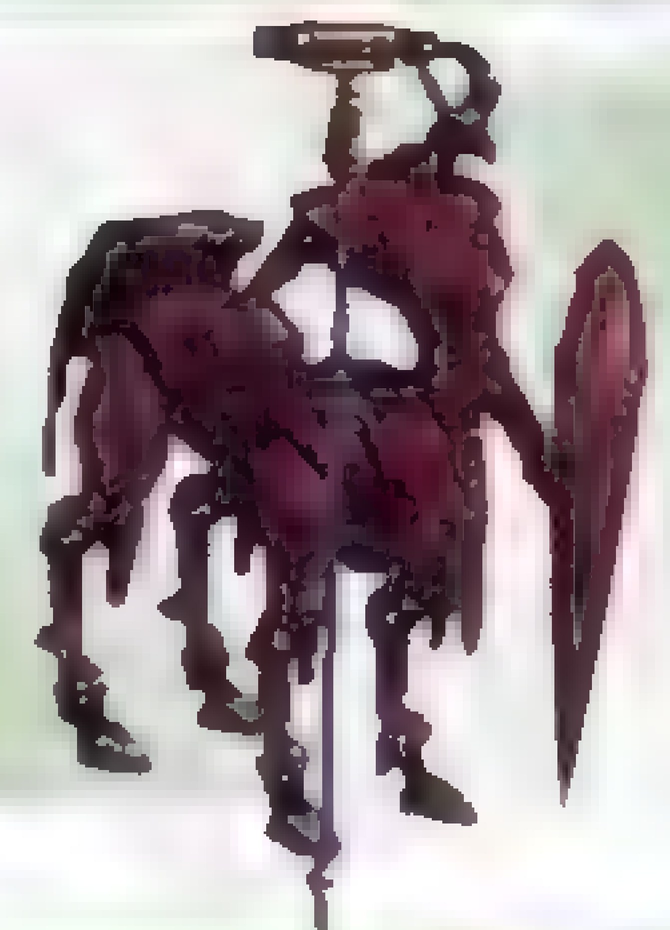


★ 148 ドルマグマ

タイプ	先天属性
龍	●

	星の塔
HP	2400
攻撃力/魔法攻撃力	130/22
防御力/魔法防御力	55/20
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	7
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	レッドアース 100%
盗める品	赤いブローチ 90% 炎のお守り 10%
使用エレメント	●ファイアボール ●ホマー ●バーニング ●メルトストーン ●ヒート ●ボルケーノ ●タブレット ●ナイナイ ●マリート ●オメガレッド ●悲しみの波動 ●憤怒

馬の形に似た、赤属性のプラズマ生命体。「憤怒」→「ナイナイ」→直接攻撃のあとに、強力な全体攻撃のエレメントを連発してくる。「ナイナイ」を使われたら防御を固め、エレメント攻撃に対してはこまめにHPを回復していこう。攻撃が強力なわりにHPはさほど高くないので、威力の高いエレメントを使って短期決戦に持ちこみたい。



★ 149 ドルウィンド

タイプ	先天属性
龍	○

	星の塔
HP	2500
攻撃力/魔法攻撃力	100/23
防御力/魔法防御力	65/21
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	グリーンアース 100%
盗める品	緑のブローチ 90% 森のお守り 10%
使用エレメント	●リーフ ●エアーソーサー ●ニードル ●ウーハー ●ヘルプラント ●トルネード ●ヒールリーフ ●トッター ●グリーンアース ●インフォ ●ソニア ●オメガグリーン

人の形に似た、緑属性のプラズマ生命体。自身のHPが低下すると、「ヒールリーフ」で回復したあとに強力なエレメント攻撃を連発する傾向がある。黄属性のエレメント攻撃を活用し、「ヒールリーフ」を使われる前に倒そう。なお、フィールドエフェクトがすべて緑になると「ソニア」を使ってくるので、トラップで対抗すること。



★ 150 ドルヘビィ

タイプ	先天属性
龍	●

	星の塔
HP	3000
攻撃力/魔法攻撃力	140/32
防御力/魔法防御力	70/28
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	1100G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ブラックホール 100%
盗める品	黒いブローチ 90% 暗黒のお守り 10%
使用エレメント	●ヘヴィブロー ●ケントソウル ●グラビトン ●インフェルノ ●フリクション ●ブラックホール ●リベンジ ●ポーション ●ジーニアス ●フーリッシュ ●訪問者 ●オメガブラック

龍の形に似た、黒属性のプラズマ生命体。バトル開始後、「オメガブラック」を皮切りにエレメント攻撃を多用してくる。即死の効果を持つものも多いため、できれば「Mイレイザー」で対処したい。なお、自身のHPが低下すると、「ポーション」使用後に「ジーニアス」を使ってくる。エレメント攻撃に備え、こちらもHPを回復させよう。



151 ドルホーリー

タイプ	先天属性
龍	吸



龍の形に似た、白属性のプラズマ生命体。『ウルトラノヴァ』や『ホーリー』などの強力な全体攻撃を立てつづけに使ってくる。『ホーリー』を受けたときに誰かひとりは味方全員のHPを回復できるように準備しておこう。攻撃するさいは黒属性のエレメントが有効だが、『アンチブラック』を使われることもあるため、注意が必要だ

	★ 星の塔
HP	3000
攻撃力／魔法攻撃力	140 30
防御力／魔法防御力	70 28
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	8
所持金	1100G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ウルトラノヴァ 100%
盗める品	白いブローチ 90% 天使のお守り 10%
使用エレメント	レーザー シューティング フォトン コメット ホーリー ウルトラノヴァ ホーリーライト アンチブラック ウォール マナフール Mイレイザー ユニコーン オメガホワイト 聖者の波動 無の境地

152 ドルアイス

タイプ	先天属性
龍	○



馬の形に似た、青属性のプラズマ生命体。凍結効果を持つ『フリーズ』『オメガブルー』を多用してくるため、『ティア』『ピュリファイ』といった回復系のエレメントを、全員に配置しておきたい。また、自身の残りHPが少なくなると『フラッド』などの強力な全体攻撃も連発してくる。HPの回復はおこたらないようにすること。

	★ 星の塔
HP	2800
攻撃力／魔法攻撃力	133 24
防御力／魔法防御力	60 25
命中率	120%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	6
所持金	1000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ブルーアース 100%
盗める品	海のお守り 100%
使用エレメント	●アイスランス ●アクアボール ●フリーズ ●フラッド ●アイスバーグ ●ケアレスト ●ハイクリップ ●スリップ ●ブルーアース ●インフィニティ ●Gフロッグ ●オメガブルー

153 時を喰らうもの（初期形態）

タイプ	先天属性
龍	下記参照





▲敵は多彩なエレメントを多用してくるが、[illegible]

龍神たちの本来の姿。HPをゼロにするたびに、かつて龍神がいた場所へ順番にワープさせられ、ふたたび星の塔にもどったところで倒せば勝利となる。最初は直接攻撃と味方全体への突進（魔法攻撃）しか使わないが、ワープ後にエレメントを使い出す。『フーリッシュ』や『マナフィーブル』で受けるダメージを減らし、3回目のワープ以降は敵の攻撃をトラップで無効化していこう

ワープしたときに起こる変化

- 敵のHPが全回復する
- [illegible]が落下によるダメージを受ける
- [illegible]
- [illegible]（黄→赤→緑→青→黒→白の順
- [illegible]
- 敵が使うエレメントの属性が変わる（ワープ前の先天属性[illegible]
- [illegible]

	★ 星の塔
HP	2000
攻撃力／魔法攻撃力	120／30
防御力／魔法防御力	93／45
命中率	130%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	10
所持金	2000G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	希望のイヤリング 100%
盗める品	ホーリーライト 100%
使用エレメント	（下記）

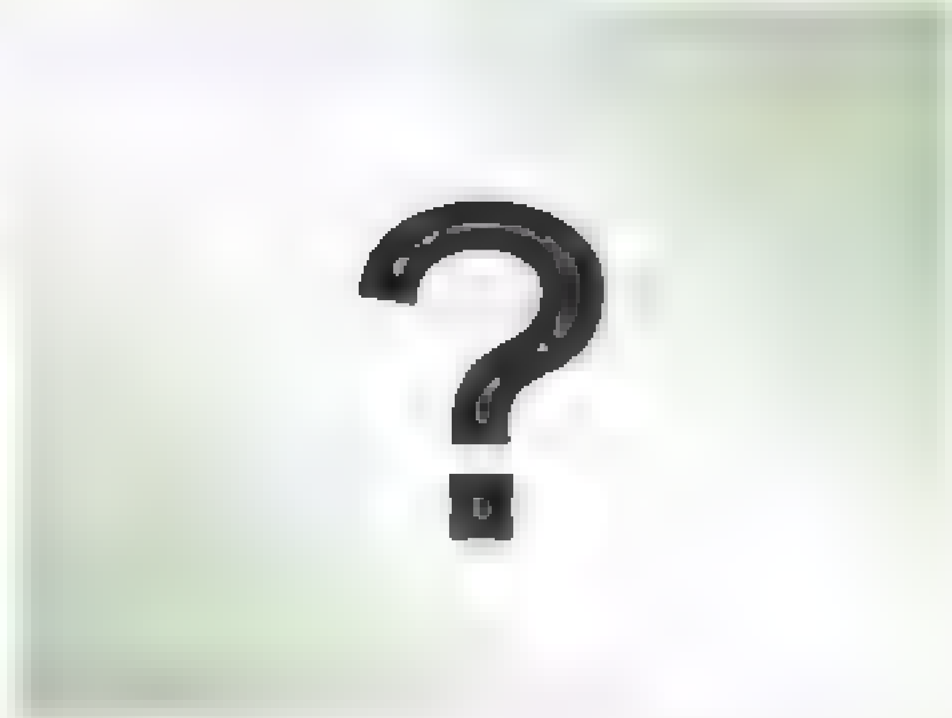
●アクアビーム	●トルネード	●ヘビィフロー
●アイスランス	●グリーンアース	●ゲットソウル
●アクアボール	●ソニア	●クラヒトン
●フリーズ	●アップリフト	●インフェルノ
●フラッド	●アースクエイク	●フリクション
●アイスバーグ	●サンダーバレー	●ブラックホール
●ブルーアース	●イエローアース	●アンチホワイト
●Gフロッグ	●ゴーレム	●シーニアス
●ファイアボール	レーザー	●フーリッシュ
●ボマー	シューティング	●訪問者
●メルトストーン	フォトン	●オメガブルー
●ボルケーノ	コメット	●オメガレッド
●レッドアース	ホーリー	●オメガグリーン
●マリート	ウルトラノヴァ	●オメガイエロー
●リーフ	ピュリファイ	●オメガホワイト
●エアーソーサー	アンチブラック	●オメガブラック
●ウーハー	センスティブ	
●ヘルプラント	ユニコーン	

154 時を喰らうもの（進化形態）

タイプ	先天属性
なし	―

	時の闇の彼方
HP	10000
攻撃力／魔法攻撃力	120／23
防御力／魔法防御力	95／47
命中率	140%
回避率	0%
ST異常持続時間	15
アクションポイント	10
所持金	―
戦利品を落とす確率	―
戦利品	―
盗める品	[illegible] 100%
使用エレメント	●アイスランス ●フラット ●アイスバーグ ●バーニング ●ヒート ●ボルケーノ ●ウーハー ●ヘルブラント ●トルネード ライトニング アースクエイク [illegible] フォトン コメット ホーリー [illegible] ピュリファイ ●グラビトン ●[illegible] ●[illegible] ●オメガブルー ●オメガレッド ●オメガグリーン オメガイエロー オメガホワイト ●オメガブラック

最後に戦う敵。魔法攻撃だけで攻めてくるため、「マナフィーフル」と「フーリッシュ」を使えば、受けるダメージは激減する。敵のHPをゼロにする場合は、直接攻撃をメインに戦うのが有効だが、長期戦になるため、毒効果を持つ「ヘルブラント」はトラップで無効化したい。なお、「クロノクロス」を使った場合の攻略法はP.288を参照。



155 ビネガー

タイプ	先天属性
物質	○

	次元の狭間
HP	2000
攻撃力／魔法攻撃力	88／10
防御力／魔法防御力	68／10
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	21
所持金	0G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ビネガーパンツ 100%
盗める品	ナトキンシン 90% トルネード 10%
使用エレメント	●トルネード ●オメカグリーン ●快眠付完全防御 ●オメカブラック

三魔騎士のひとり。「快眠付完全防御」は、敵全員が睡眠状態になり、一定時間あらゆる攻撃を無効化する。効果中の敵に物理攻撃を当てると睡眠状態は解けるが、攻撃を無効化する効果はつづいているため、一方的に攻められてしまう。このエレメントを使われたら、防御をくり返すなどして時間を進め、効果が切れるまで待つこと。



156 マヨネー

タイプ	先天属性
物質	○

	次元の狭間
HP	1200
攻撃力／魔法攻撃力	55／20
防御力／魔法防御力	43／16
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	14
所持金	20G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	みらふぅまき 100%
盗める品	ウィンクノニース 90% マヨネーのブラ 10%
使用エレメント	●ボルケーノ ●オメカレッド ●トキメキ熱視線 オメカイエロー

三魔騎士の紅一点、のように見えるが、じつは男性。全体攻撃の「トキメキ熱視線」は、威力が大きいうえに混乱効果もある危険なエレメント。最低ひとりには混乱効果を無効化できる装備をさせ、回復用の「オーラ」「ピュリファイ」などを配置しておきたい。三魔騎士中もっともHPが低いので、一番最初に倒しておくのが安全だ。



157 ソイソー

タイプ	先天属性
物質	○

	次元の狭間
HP	1400
攻撃力／魔法攻撃力	70／10
防御力／魔法防御力	58／5
命中率	100%
回避率	0%
ST異常持続時間	13
アクションポイント	10
所持金	80G
戦利品を落とす確率	100%
戦利品	ソイソー刀 100%
盗める品	サードアイ 90% アイスバーグ 10%
使用エレメント	●アイスバーグ ●オメカブルー ●かまいたち ●ダッシュ斬り オメカホワイト

剣を使った攻撃を仕掛けてくる三魔騎士のひとり。バトルが長引くと「アイスバーグ」による全体攻撃を行なってくるが、それ以外は直接攻撃や「ダッシュ斬り」など、単体への攻撃のみ。青属性の吸収能力があることさえ覚えておけば、三魔騎士のなかでそれほど注意を払うべき存在ではないので、倒すのは一番最後でもいいだろう。



モンスター専用固有エレメント 完全リスト

モンスターがバトル中に使ってくる、すべての固有エレメントを完全リスト化。それぞれの効果を理解して、攻略に役立てよう。

▶ リストの見かた

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
アイスブレス ❶	魔法 ❷	敵・全 ❸	23 ❹	●ステータス異常　風邪 ❺
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常　凍結

❶名前……固有エレメントの名前。各属性ごとに、五十音順で並べている。

❷タイプ……固有エレメントのタイプ。以下の5つに分類している。
- ●物理…物理攻撃でダメージを与えるもの。
- ●魔法…魔法攻撃でダメージを与えるもの。
- ●回復…HPやステータス異常を回復させるもの。
- ●補助…ステータス異常や能力値変化を発生させるもの。
- ●特殊…上記の4つに属さないタイプの行動。

❸対象……効果がおよぶ対象。略称の意味は以下のとおり。
- ●自…自分のみ
- ●味…味方
- ●敵…敵
- ●単…単体
- ●全…全体

❹攻撃力……対象に与えるダメージ量の目安となる数値。数値は、エレメント＆連携技コンプリートリスト(→P.103)と同じ基準になっている。連携技の攻撃力で「×2」と書かれている場合は、各モンスターが同じ攻撃力で攻撃したものと見なされる(ダメージは合計値が表示される)。

❺効果……効果の解説。発生する可能性があるステータス異常や使用するモンスター(同名のエレメントのみ)も併記。

【固有エレメント】

青属性

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
アイスブレス	魔法	敵・全	23	●ステータス異常　風邪
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常　凍結
大渦巻き	魔法	敵・全	13	●ステータス異常　風邪
オメガブルー	魔法	敵・単	50	●ステータス異常　凍結
かまいたち	物理	敵・単	60	
クールシュート	物理	敵・単	11	●ステータス異常　凍結
氷の剣	物理	敵・単	12	●ステータス異常　風邪
小虫特攻	物理	敵・単	12	
小虫乱舞	物理	敵・全	10	
6HIT	物理	敵・単	11	
先天属性変化	特殊	自	──	先天属性を変化させる
ソルアタック	物理	敵・単	9	
大ジャンプ	物理	敵・単	17	●ステータス異常　ねんざ
ダッシュ斬り	物理	敵・単	100	
食べる	魔法	敵・単	15	●ステータス異常　風邪
津波レーザー	魔法	敵・全	29	●ステータス異常　風邪
つめたい息	魔法	敵・単	8	●ステータス異常　毒
低空飛行	物理	敵・単	10	
取り込み	魔法	敵・単	20	●ステータス異常　風邪＋凍結＋青属性エレメント使用不可
波乗り	特殊	──	──	ビーチボーイを2体出現させる

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
ねばねば	補助	敵・単	—	回避率を一定時間70%にする ●ステータス異常：めまい
ねばねばねば	補助	敵・全	—	回避率を一定時間70%にする
波紋	魔法	敵・全	10	
針飛ばし	物理	敵・単	12	●ステータス異常：凍結
ビーム	魔法	敵・単	20	
ブレス	魔法	敵・全	8	
ぶん投げ	物理	敵・単	8	
水鉄砲	魔法	敵・単	8	
連蹴り	物理	敵・単	11	
連続刺し	物理	敵・単	11	

赤属性

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
赤い雨	魔法	敵・全	12	●ステータス異常：やけど
アカシアブレス	魔法	敵・単	9	●ステータス異常：やけど
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常：混乱
オールファイア	魔法	敵・単	20	●ステータス異常：混乱
オメガレッド	魔法	敵・単	50	
悲しみの波動	補助	敵・全	—	攻撃力を一定時間20%ダウンさせる
かみ砕き	特殊	敵・単		対象の残りHPの3分の1をダメージとして与える ●ステータス異常：ねんざ
かみつき	物理	敵・単	9	※トキィが使用
かみつき	物理	敵・単	11	※ビッグママンが使用
吸血	魔法	敵・単	8	与えたダメージぶんだけ自分のHPを回復する
キルソーサー	物理	敵・単	10	
原始のリズム	補助	敵・単		70%の確率で混乱状態にする
高密度ビーム	魔法	敵・単	25	
三連打	物理	敵・単	10	
銃剣殺法	物理	敵・単	14	
銃剣殺法改	物理	敵・単	14	
シュガタックル	物理	敵・単	10	
体当たり	物理	敵・単	9	※ヒクヘイヘーが使用
体当たり	物理	敵・単	12	●ステータス異常：やけど ※フーフが使用
ダッシュ突き	物理	敵・単	15	
トキメキ熱視線	魔法	敵・全	40	●ステータス異常：混乱
はばたき	物理	敵・単	12	
ビーム	魔法	敵・単	20	
ファイアブレス	魔法	敵・単	13	●ステータス異常：やけど ※火龍（変身前）、火龍が使用
ファイアブレス	魔法	敵・全	32	●ステータス異常：やけど ※火龍が使用
憤怒	補助	味・全	—	攻撃力を一定時間20%アップさせる
炎の剣	物理	敵・単	12	●ステータス異常：やけど
ミサイル	魔法	敵・全	30	●ステータス異常：やけど
火焔ブレス	魔法	敵・単	9	●ステータス異常：やけど
ラッシュ	物理	敵・単	10	

緑属性

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常：毒
押しつぶす	物理	敵・単	10	

オメガグリーン	魔法	敵・単	50	
快眠付完全防御	補助	味・全	――	一定時間、すべての攻撃を無効化する ●ステータス異常 睡眠
臭い息	補助	敵・全	――	60%の確率で何らかのステータス異常を発生させる
酸性ガス	魔法	敵・全	14	●ステータス異常 毒
食べる	魔法	敵・単	10	●ステータス異常 毒
毒散布	補助	敵・全	――	60%の確率で毒状態にする
毒自爆	補助	敵・単	――	●ステータス異常 毒
毒注入	物理	敵・単	8	●ステータス異常 毒
毒ブレス	魔法	敵・単	14	●ステータス異常 毒
のど輪落とし	物理	敵・単	10	
バックドロップ	物理	敵・単	11	
ボディプレス	物理	敵・単	9	
豆鉄砲	物理	敵・単	16	

黄属性

エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常 めまい
奥義アカシア剣	物理	敵・単	12	
雄たけび	魔法	敵・単	15	
オメガイエロー	魔法	敵・単	50	
回転タックル	物理	敵・単	9	
かみ砕き	物理	敵・単	9	●ステータス異常 ねんざ
眼光	魔法	敵・全	15	
気合い	補助	味・全	――	防御力を一定時間20%アップさせる
恐怖の波動	補助	敵・全	――	防御力を一定時間20%ダウンさせる
三連殺	物理	敵・単	11	
大災害	魔法	敵・全	33	●ステータス異常 ねんざ
天然ガス	魔法	敵・単	24	●ステータス異常 めまい
粘液	補助	敵・単	――	40%の確率でめまい+黄属性エレメント使用不可状態にする
針飛ばし	魔法	敵・単	37	
ヒートエッジ	物理	敵・単	15	
腐臭	魔法	敵・全	18	●ステータス異常 めまい
ペーパームーン	物理	敵・単	20	
ボディープレス	物理	敵・単	12	
ボム投げ	特殊	――	――	ボムをカゴから取り出して投げる
マジックアイ	補助	敵・単	――	50%の確率で何らかのステータス異常を発生させる
めまいブレス	魔法	敵・単	13	●ステータス異常 めまい
ランドヒット	物理	敵・単	15	
烈風斬	物理	敵・単	10	

白属性

ウィルブレイク	物理	敵・単	13	●ステータス異常 睡眠+白属性エレメント使用不可
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常 睡眠
オメガホワイト	魔法	敵・単	50	
怪光線	魔法	敵・全	12	●ステータス異常 白属性エレメント使用不可
くちづけ	補助	敵・単	――	50%の確率で睡眠状態にする
三連斬り	物理	敵・単	10	●ステータス異常 過労

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
聖龍剣	物理	敵・単	14	
堕落の波動	補助	敵・全	——	魔法防御力を一定時間20%ダウンさせる
バズーカ	魔法	敵・単	62	
ホーリーブレス	魔法	敵・全	35	●ステータス異常　過労
ホワイトブレス	魔法	敵・単	15	●ステータス異常　過労
乱れ射ち	物理	敵・単	12	
乱れ射ち	物理	敵・全	12	
無の境地	補助	味・全	——	魔法防御力を一定時間20%アップさせる
メガトンパンチ	物理	敵・単	15	
モード変化	特殊	自	——	攻撃パターンが変化する
連続突き	物理	敵・単	13	

黒属性

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
エレメント弾	魔法	敵・単	30	●ステータス異常　暗闇
オメガブラック	魔法	敵・単	50	
急降下	物理	敵・単	13	●ステータス異常　呪い
クラビトンボム	特殊	敵・全	——	対象の残りHPの2分の1をダメージとして与える　●ステータス異常　[illegible]
刻印	魔法	敵・単	10	
黒霧	補助	敵・全	——	30%の確率で暗闇状態にする
心の色	補助	敵・単	——	[illegible]
催眠	補助	敵・単	——	30%の確率で黒属性エレメント使用不可状態にする
死臭	補助	敵・全	——	50%の確率で呪い状態にする
自爆	特殊	敵・単	——	対象の残りHPの半分をダメージとして与える
シャドー	物理	敵・単	11	
ソートソニック	魔法	敵・単	13	
ダークエナジー	物理	敵・全	20	
大暴走	物理	敵・単	15	●ステータス異常　呪い
剣の舞	物理	敵・単	10	
デビルサンダー	特殊	敵・全	——	対象の残りHPの3分の1をダメージとして与える
熱線	魔法	敵・単	35	●ステータス異常　暗闇＋呪い＋黒属性エレメント使用不可
呪いのシャワー	魔法	敵・全	12	●ステータス異常　呪い
ハードヒット	物理	敵・単	14	
排気ガス	補助	敵・全	——	60%の確率で暗闇状態にする
ビーム	魔法	敵・単	8	
避雷針	物理	敵・単	15	●ステータス異常　呪い
闇ブレス	魔法	敵・全	26	●ステータス異常　呪い　※黒龍が使用
闇ブレス	魔法	敵・全	14	●ステータス異常　暗闇　※ダイモウンャが使用

【連携技】

名前	タイプ	対象	攻撃力	効果
●バッテン斬り	物理	敵・単	40×2	
●炎のノック	物理	敵・単	22×3	ソルトン、シ[illegible]カールの残りHPがゼロになる
●全員アタック	物理	敵・単	10×6	
○どつき投げ	物理	敵・単	20×2	
大合唱	物理	敵・全	18×3	
修理	回復	味・単	——	HPを回復する　回復力・50
●ツインターボ	魔法	敵・単	15	●ステータス異常　風邪＋やけど

全変身可能モンスター

グリッド形状＆エレメント配置 DATA

「スタイルコピー」時に変身できるモンスターの所持エレメントを紹介。
モンスターの掲載順はゲーム中の変身リストの順番に準拠している。

ピィチボウィ



先天属性

出現場所 H A トカゲ岩、H A 風鳴きの岬

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]						

サンドラ



先天属性

出現場所 H A トカゲ岩、H A 風鳴きの岬

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				

コドモ大トカゲ



先天属性

出現場所 H A トカゲ岩

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			

ミノランタン



先天属性

出現場所 A トカゲ岩

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

ゾンビフライ



先天属性

出現場所 A 天下無敵号、A ヒドラの沼

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ゲットソウル-1	ジーニアス-2						
ゲットソウル-1	フーリッシュ-2	フーリッシュ-1					
ゲットソウル-1	インフェルノ-2	ジーニアス-1	インフェルノ	インフェルノ+1			

ライフレス

先天属性

出現場所 影切りの森、ヒトラの沼、天下無敵号

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
黒陽	黒陽						
黒陽	ゲットソウル	アンチホワイト					
黒陽	黒陽	ゲットソウル+1	ゲットソウル+2	アンチホワイト+3	インフェルノ+2		
[illegible]							

ビグママン

先天属性

出現場所 溺れ谷

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	かみつき	かみつき	かみつき	かみつき	かみつき		
[illegible]							

ビグベイベー

先天属性

出現場所 溺れ谷

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
体当たり							
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	体当たり	体当たり	体当たり				
[illegible]							

カウド

先天属性

出現場所 溺れ谷

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

ニワトリス

先天属性

出現場所 溺れ谷、影切りの森

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ピュリファイ−3							
連続突き	リカバー −1						
連続突き	連続突き	連続突き	連続突き	連続突き	リバイブ+5		
[illegible]							

バルブウ

先天属性

出現場所 影切りの森

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]							

テングルフ



先天属性

出現場所 H A影切りの森

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	ノークロース-3	ノークロース-2	ノークロース-1	三連殺				
	アップリフト	アップリフト+1	ハイプロテクト-1	三連殺	三連殺	アンチクリーン-3		
	[illegible]							

モベヂャン



先天属性

出現場所 H A影切りの森

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]							
	[illegible]	[illegible]	[illegible]					
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
	[illegible]							

ビビン

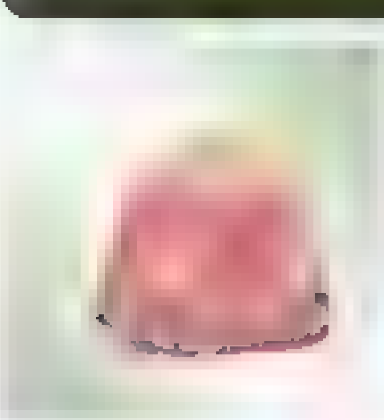


先天属性

出現場所 H A影切りの森

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]	[illegible]						[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]					
	ケア	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]							

ネバルー



先天属性

出現場所 H A影切りの森、H A蛇骨館

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

デビット



先天属性

出現場所 H A蛇骨館・崖、A蛇骨館

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]							
	[illegible]	[illegible]	[illegible]					
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
	[illegible]							

アカシア兵



先天属性

出現場所 A蛇骨館・崖、A蛇骨館、A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]							
	フィルイエロー	[illegible]	ライトニング-1					
	ケア	烈風斬	烈風斬	烈風斬	[illegible]			
	スタイル[illegible]							

アカシアチーフ



先天属性

出現場所 蛇骨館、古龍の砦

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
フィルイエロー	[illegible]	ティスチャーシャ+1	ライトニング				
[illegible]	奥義アカシア剣	奥義アカシア剣	奥義アカシア剣	ハイプロテクト+1			
[illegible]							

カガリ



先天属性

出現場所 蛇骨館、亡者の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

マジックポット



先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
		ライトニング-1	ノークロース				
アップリフト	アップヘイ/ル-1	ライトニング-1	アップヘイバル+1				
[illegible]							

サージェント



先天属性

出現場所 蛇骨館、天下無敵号

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ゲットソウル-1	グラビトン-1						
ゲットソウル-1	グラビトン+1	アンチホワイト					
[illegible]							

ジェネラル

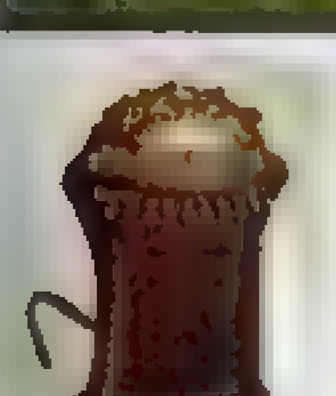


先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
呪いのシャワー							
呪いのシャワー	ゲットソウル						
呪いのシャワー	ゲットソウル	グラビトン	アンチホワイト+1	リベンジ	フォゲット		
[illegible]							

オブザドゥ



先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ティスチャーシー1	ティスチャーシ	ライトニング-1	ライトニング	アンチグリーン+2	アンチグリーン+3		
[illegible]							

改良バルブウ



先天属性

出現場所 A蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]							

ドワッフ



先天属性

出現場所 Hヒドラの沼、Hr水龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
雄たけび	雄たけび	ライトニング-1	ハイプロテクト	ハイプロテクト+1	アンチグリーン-3		
雄たけび	雄たけび	ライトニング-1	アップヘイバル+1	アップヘイバル+2	アースクエイク-1	アースクエイク+2	
[illegible]							

ヒゲドワッフ



先天属性

出現場所 Hヒドラの沼、H水龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
雄たけび							
雄たけび	雄たけび	雄たけび					
雄たけび	雄たけび	雄たけび	雄たけび	雄たけび	雄たけび		
[illegible]							

ノラボドワッフ

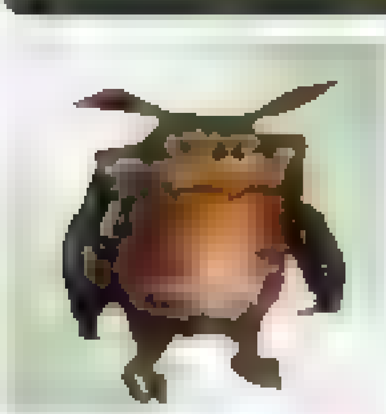


先天属性

出現場所 Hヒドラの沼、H水龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
雄たけび							
ディスチャージ-1	ディスチャージ						
雄たけび	ディスチャージ	ライトニング-1	ライトニング	ライトニング+1	サンダーバレー		
[illegible]							

ゴブルム

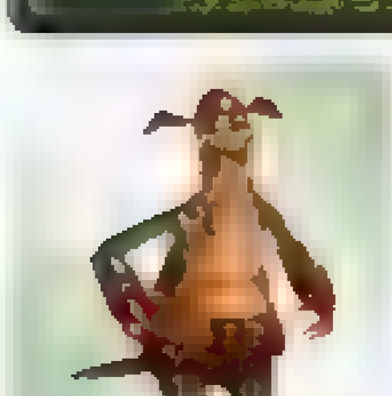


先天属性

出現場所 HAヒドラの沼

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

ホブルム



先天属性

出現場所 HAヒドラの沼

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

ヒバヒバ

先天属性

出現場所 ヒドラの沼

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ノークロース-3							
ノークロース-3	ハイプロテクト-2						
ノークロース-3	Pイレイザー-4	サンダーバレー-3					
[illegible]							

マルロザリー

先天属性

出現場所 ヒドラの沼

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

パイレツタ

先天属性

出現場所 天下無敵号

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ゲットソウル-1							
剣の舞	剣の舞						
剣の舞	剣の舞	ゲットソウル+1	ゲットソウル+2	インフェルノ+1			
[illegible]							

モウジャダマ

先天属性

出現場所 天下無敵号、亡者の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
ゲットソウル-1							
[illegible]							

スコッポ

先天属性

出現場所 水龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]							

ドキィ

先天属性

出現場所 死炎山

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
						[illegible]	
[illegible]					[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

ガオンジャ



先天属性

出現場所 H A死炎山

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]	[illegible]						
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]							

ペーパードール



先天属性

出現場所 A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	フィルイエロー		ノークロース-1					
	ペーパームーン	ペーパームーン	ペーパームーン					
	[illegible]							

バサドクロウ



先天属性

出現場所 A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	ヘビィブロー							
	ヘビィブロー	フィルブラック+1	ジーニアス-1	フーリッシュ				
	刻印	刻印	刻印	アンチホワイト+1	フォゲット-1			リベンジ+3
	[illegible]							

デボラ



先天属性

出現場所 A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
		フィルイエロー+1						
	ディスチャージ-1	ディスチャージ	ライトニング-1	ハイプロテクト				
	かみ砕き	かみ砕き	かみ砕き	アップリフト+3	アップリフト+4	アンチグリーン-3		
	[illegible]							

マシンナリー



先天属性

出現場所 夢のなかの迷宮、H A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	アップリフト	アップリフト+1						
	フィルイエロー	フィルイエロー+1	アースクエイク-2	アースクエイク-1				
	フィルイエロー	ランドヒット	ランドヒット	ランドヒット	ランドヒット			
	[illegible]							

ナイトフライヤ



先天属性

出現場所 夢のなかの迷宮、H蛇骨館、A古龍の砦

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	ビーム	フーリッシュ-2						
	ビーム	ビーム	ビーム	ヘビィブロー+3	グラビトン+2			
	[illegible]							

カオスモジキー

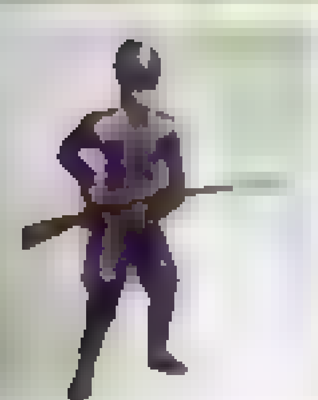


先天属性

出現場所 カオスフィールド

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
							ブラックホール+2
						ゲットソウル+5	
					グラビトン+3		
				フォゲット−1			
			マナフィーブル−2				
	フリクション−3	フィルブラック+2					
[illegible]							

パレポリ兵



先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			リベンジ+2	
[illegible]							

パレポリチーフ



先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				[illegible]
[illegible]							

イモムー



先天属性

出現場所 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]							

スカイフレーム



先天属性

出現場所 亡者の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
グラビトン−2	[illegible]ブレス	フォゲット−3	急降下				
[illegible]ブレス	[illegible]ブレス	急降下	[illegible]ブレス	急降下			
[illegible]							

ナタク



先天属性

出現場所 亡者の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
							Pイレイザー+2
							[illegible]
						ハイプロテクト+3	[illegible]
						ハイプロテクト−3	気合い
						ハイプロテクト−3	恐怖の波動
ゲットソウル−1	ゲットソウル	ゲットソウル+1	ゲットソウル+2	ゲットソウル+3	インフェルノ+2	グラビトン+4	
[illegible]							

ステイジー



先天属性

出現場所 H 滅びの塔

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	癒しのシャワー	リカバー+1	[illegible]	[illegible]	ブラックホール+1	
スタイルコピー							

グレムリン



先天属性

出現場所 H 死海

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

ティーバ



先天属性

出現場所 A 溺れ谷

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
				[illegible]			
			[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]							

バル



先天属性

出現場所 A 蛇骨館

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

アンタロブ



先天属性

出現場所 H A 土龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
ノークロース-3	回転タックル						
ノークロース-3	回転タックル	回転タックル	ハイプロテクト	アンチグリーン-2			
[illegible]							

ルルー



先天属性

出現場所 H A 土龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
粘液	粘液	粘液	粘液	イエローアース			
粘液	粘液	粘液	粘液	ノークロース+1	アップリフト+5		
粘液	粘液	粘液	粘液	Pイレイザー-1			
[illegible]							

イワヲ

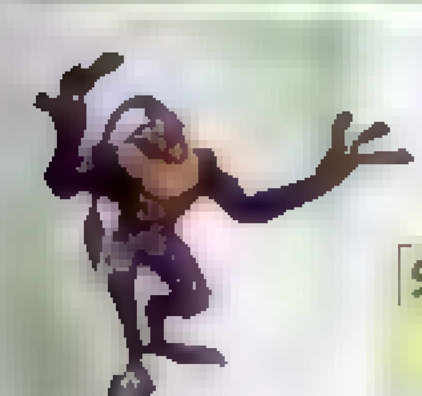


先天属性

出現場所 土龍の島

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
				アースクエイク			
					アースクエイク+1		
				ノークロース+1			
			アンチク ーン+1				
フィルイエロー		アップレフト+2					
フィルイエロー	アップヘイバル-1						
[illegible]							

エフト



先天属性

出現場所 水龍の島、マブーレ

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]		[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

エイエイ



先天属性

出現場所 水龍の島、マブーレ、海月海

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

サイドステップ



先天属性

出現場所 水龍の島、海月海

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
					[illegible]		
				[illegible]	[illegible]		
		[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]							

ブタブ

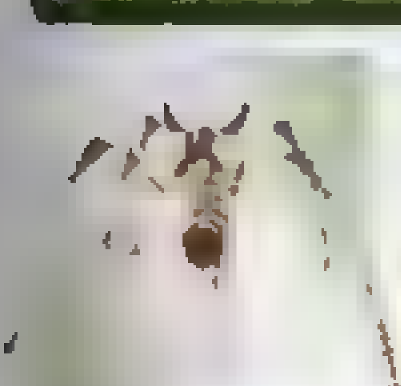


先天属性

出現場所 死炎山

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]		[illegible]					
[illegible]							

ロングレッグ



先天属性

出現場所 世界のへそ

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]							

ビギニング

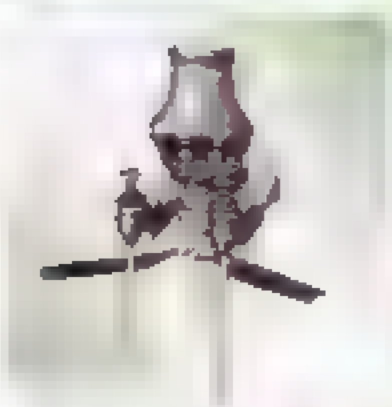


先天属性

出現場所 H A 世界のへそ

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
フィルイエロー	[illegible]						
[illegible]	[illegible]	[illegible]					
[illegible]							

マーク



先天属性

出現場所 A クロノポリス

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				
[illegible]							

パトロ



先天属性

出現場所 A クロノポリス

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]							

リプリ

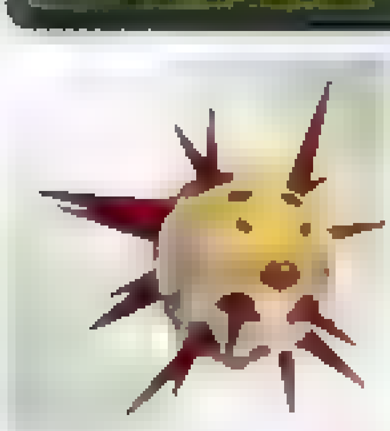


先天属性

出現場所 A クロノポリス

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
フォトン−2							
レーザー	フォトン −1	レーザー+2	フォトン+1				
リカバー−2	ホーリーライト-4	ホーリーライト-3	リカバー+1	レーザー+4	Mイレイザー		
[illegible]							

ハリキュウ



先天属性

出現場所 H A 海月海

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
針飛ばし							
針飛ばし	針飛ばし						
針飛ばし	針飛ばし	針飛ばし					
[illegible]							

ガルゴル



先天属性

出現場所 H 古龍の砦

Lv 1	2	3	4	5	6	7	8
	めまいブレス						
フィルイエロー	めまいブレス	ハイプロテクト-1					
	めまいブレス						
[illegible]							

ププロティ



先天属性

出現場所 A星の塔

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	フィルホワイト	シューティング	ヒュリファイ-1	コメット	ホーリーライト-1	センスティブ+2		
	シューティング-1	シューティング	ウォール-1	コメット	アンチブラック+2	Mイレイザー		
	[illegible]							

オウル



先天属性

出現場所 A星の塔

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	マジックアイ							
	フィルイエロー	マジックアイ						
	ノークロース-3	アップレフト+1	マジックアイ	Pイレイザー-2	アンチグリーン-2			
	[illegible]							

バレル



先天属性

出現場所 Aクロノポリス

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
	[illegible]							

ソイソー



先天属性

出現場所 次元の狭間

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
		[illegible]		[illegible]		[illegible]		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
	[illegible]							

マヨネー



先天属性

出現場所 次元の狭間

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	フィルホワイト				アンチブラック-2			
	フィルブラック				アンチホワイト+2			
	[illegible]				[illegible]			
	フィルイエロー		[illegible]		アンチグリーン-2			
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
	[illegible]							

ビネガー



先天属性

出現場所 次元の狭間

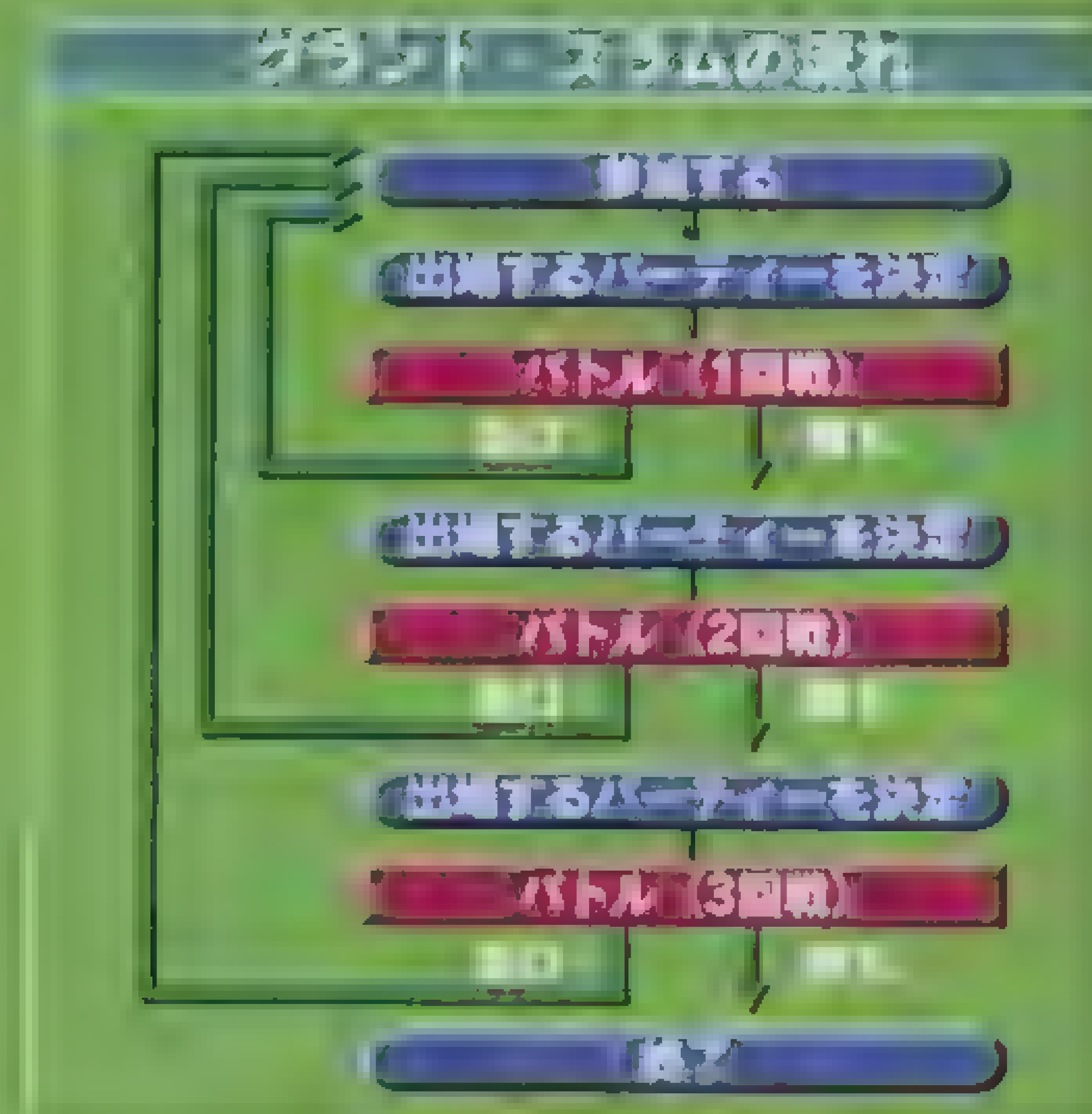
Lv	1	2	3	4	5	6	7	8
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			
	[illegible]	ノークロース-2	ハイプロテクト-1	ハイプロテクト	[illegible]	[illegible]	Pイレイザー+1	
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Mイレイザー+1	
	[illegible]							

グランド・スラムをやりこもう!

海上歓楽街・ゼルベスで楽しめるグランド・スラムは、強いモンスターを使うと、意外にあっけなく勝てる。それを手に汗にぎるスリリングなバトルに変える、とっておきの遊びかたを紹介!!

グランド・スラムとは？





グランド・スラムを勝ち抜くことで得られる特典

[illegible]	スタミナベルト
[illegible]	レストベルト
[illegible]	夢みるはちまき





ジャネスが仲間に!

天・下・無・敵！
グランド・スラム必勝法

お題：初期メンバーで勝ち抜く！

[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	32
[illegible]	28
[illegible]	210
[illegible]	50
[illegible]	47

[illegible]	[illegible]
[illegible]	195
[illegible]	120
[illegible]	110
[illegible]	150
[illegible]	450

1回戦 [illegible]

[illegible]





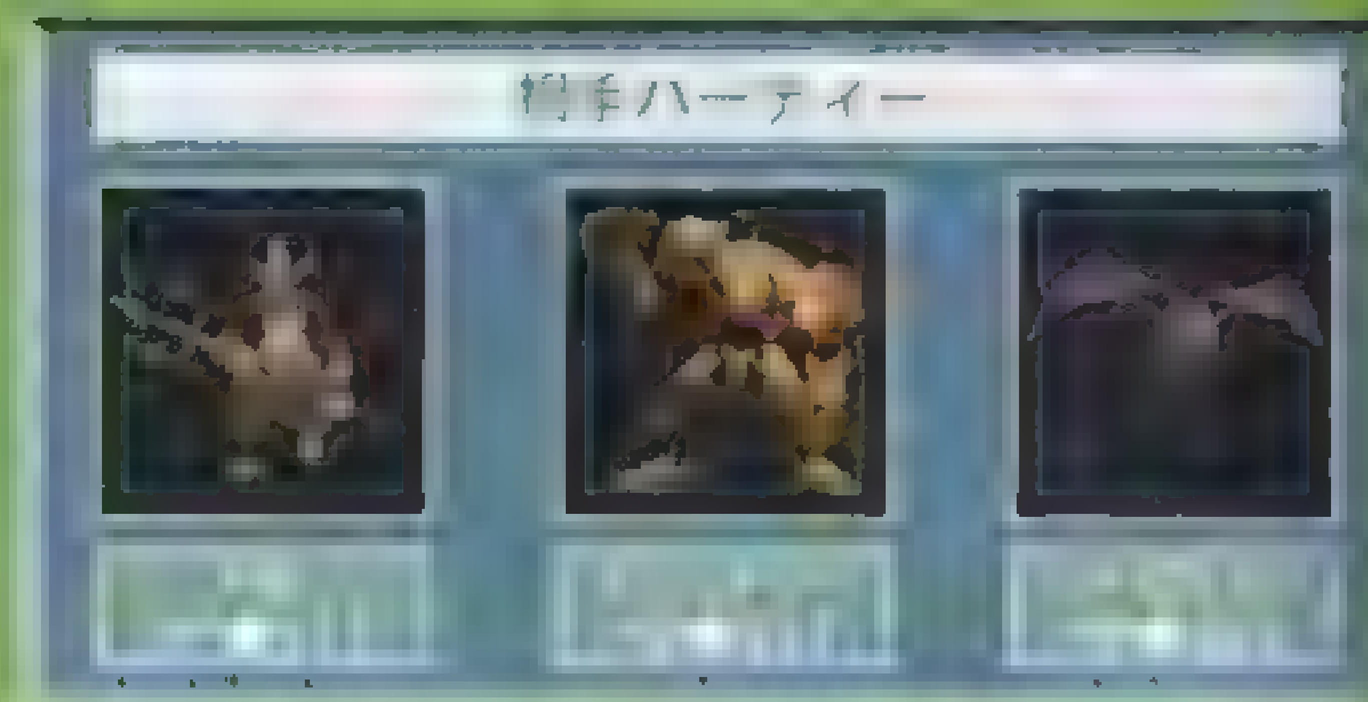


[illegible]

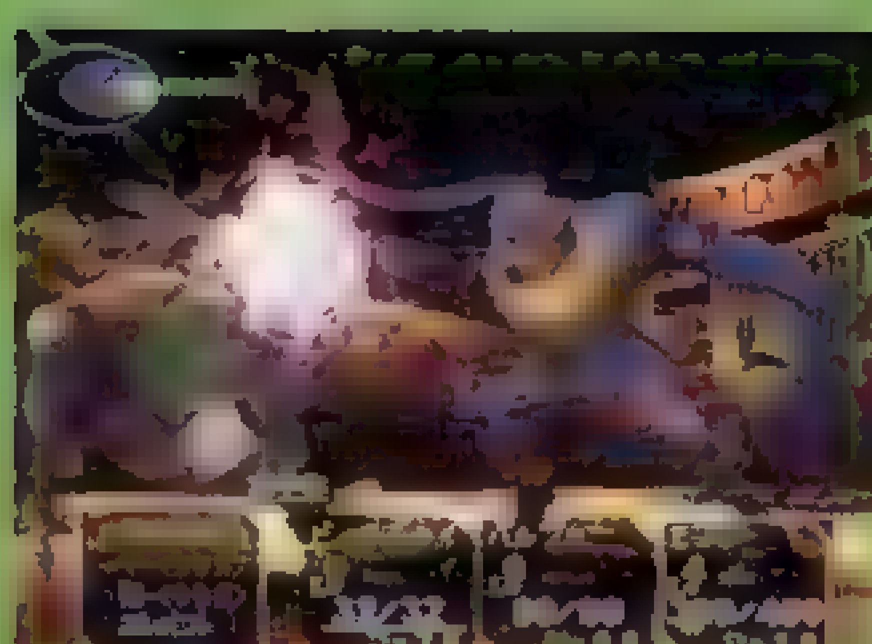
ラクに勝つならこう戦え

初期パーティーなどにこだわらず、ラクに勝ち抜きたいのであれば、グランド・スラムへ挑戦する前にスプリガンを積極的にバトルに参加させたり、覚えるツボを活用して、変身できるモンスターを増やしておくといい。カオスモンキー、ニワトリス、イモムーなどが選べるようになっていれば、これらを1戦ごとに1体ずつ投入していくことで、まず最後まで勝ち抜けるはずだ。

2回戦 ハルプゥとエアトで切り抜ける！









3回戦







【青の章】

ITEM





アイテム・コンプリートを夢みるものたちのために

ゲームクリア後も、まだ見ぬアイテムをもとめてさまよう次元の旅人は多いことだろう。そんな人たちをアイテム・コンプリートまで導くため、本章では収集にあたってのツボとなる情報を紹介していく。緑の章や白の章と併せて活用してほしい。

アイテム基礎の基礎

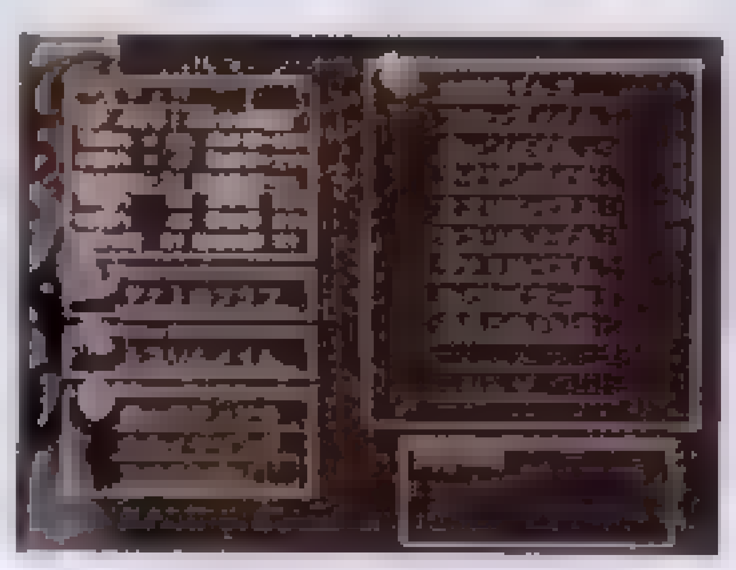
まずは、アイテムに関する基礎知識をおさらいしよう。とくにアイテム同士の相関関係は、目的のものをスムーズに入手するためにも、しっかり押さえておくこと。

アイテムの分類について

本作に登場するすべてのアイテムは、その用途や特徴によって、以下の形に分類することができる。なお、お金とフレームは正確にはアイテムではないが、ここに含めている。

装備（武器・防具・アクセサリー）

装備しておくとバトル中に効力を発揮するアイテムで、武器、防具、アクセサリーの3タイプにわけられる　武器には系統が設定されており、それによって装備可能なキャラクターが決まっている　防具とアクセサリーは基本的に全員が装備可能だが、一部、装備者が限定されるものも　なお、武器と防具は1個ずつ装備しておく必要があるのに対し、アクセサリーは0～3個装備できる　同じ部位を守るものは2個以上同時に装備不可



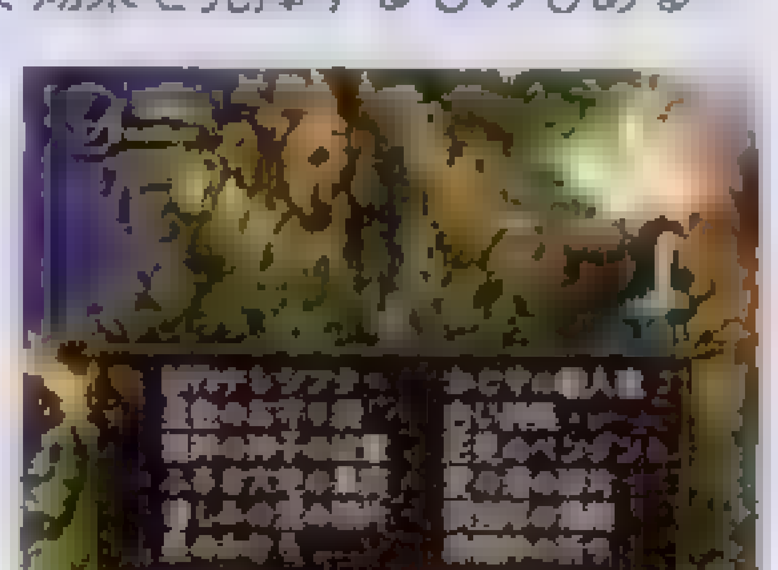
素材

装備を鍛造するときの材料　厳密には、装備の強さを決定する「鍛造用ベース素材」と、副原料的な「鍛造用添加物」にわけられる　モンスターから獲得する、エレメント・トレード屋で交換するといった方法以外に、装備を分解することでも入手可能　ある装備を分解し、その素材をもとに別の装備を造ることもできるわけだ　なお、持っている素材は、アクセサリー欄で種類と数を確認できる　また、通常は売ることができない　→P 456



キーアイテム

おもにシナリオを進行させるために使う　移動画面で●ボタンを押すことにより、リストを表示可能　装備できたり、持っているだけで効果を発揮するものもある



お金（ゴールド）

この世界に流通するお金（単位G）　装備の鍛造やエレメントの購入などで使用する　装備やエレメントを売ったり、バトルに勝利することで取得可能



フレーム

画面に表示されるメッセージウィンドウの模様　メニュー画面の「カスタマイズ」で変更できる　なお、どのフレームを使用していてもゲームの進行に影響はない



仲間からはずれたキャラクターの装備はどうなる？

キャラクターが仲間からはずれるとき、そのキャラクターが装備していたアクセサリーは自動的にアイテム欄にもどる（同時にエレメントもはずされる）。しかし、武器と防具は装備されたままなので、再度仲間にならないキャラクターの場合、その武器・防具は回収できなくなってしまう。キャラクターが仲間からはずれるタイミングを把握し、大事な装備は回収しておこう。

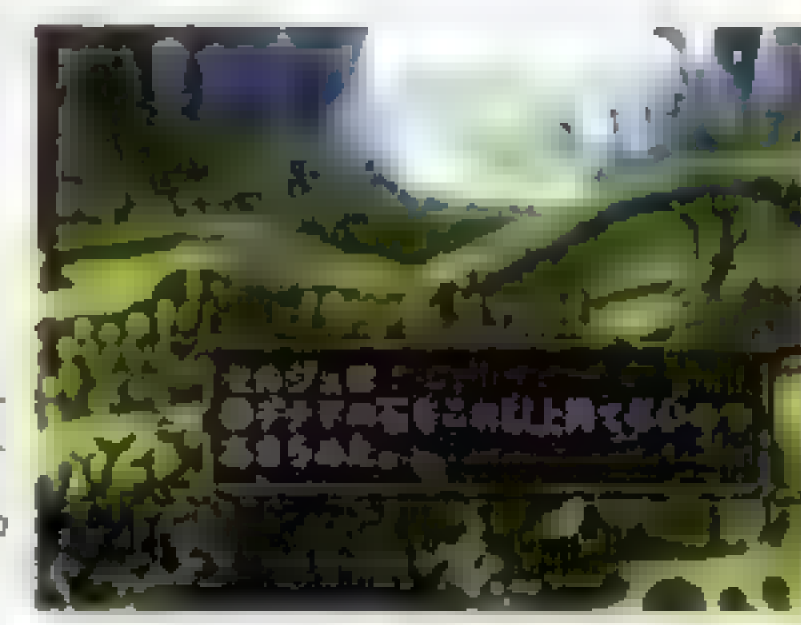

◀ヒドラの毒で倒れたキッドが仲間からはずれる場合のみ、アクセサリーやエレメントも装備されたままになる

アイテム同士のつながり

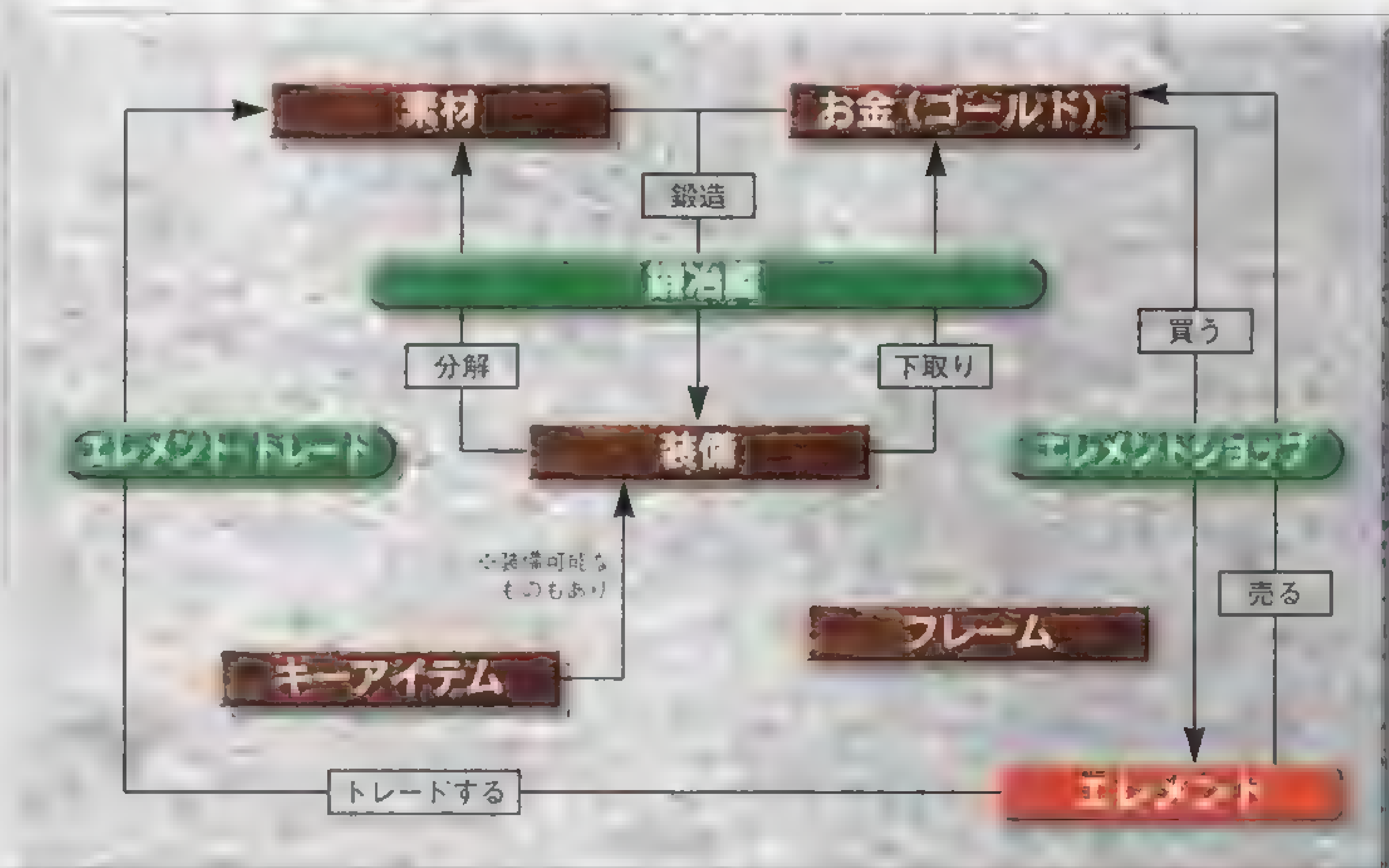
『クロノ・クロス』に登場するほとんどのアイテムは、入手方法という点において、ほかのアイテムと密接な関係を持っている。たとえば、鍛冶屋で装備を購入（鍛造）するときには、お金のほかに、その装備を構成する素材が必要になる。素材は、エレメントとトレードしたり、持っている装備を分解することで、手に入れることが可能。もちろん、エレメントや装備は、店に売ってお金と交換することもできる。

こういった、アイテム同士の関係をまとめたものが、下のアイテム相関図だ。これを見ればわかるとおり、各アイテムにはいくつもの入手方法＆用途がある。どうやって手に入れるか、どう使うかは、状況に合わせて選択しよう。ちなみに、装備、素材、お金、エレメントについては、バトルで入手することも可能だ。


◀パーティーに加えるキャラクターに合わせて武器を分解→鍛造することで、素材を使いまわすことが可能


▶ちなみに、1種類のアイテムにつき99個までしか持てない。それ以上は、たとえ見つけても入手できないのだ

アイテム相関図



モンスターから効率よくアイテムを獲得する

アイテム・コンプリートを目指すうえで、モンスターからアイテムを盗むことは必要不可欠。下記の方法を実践すれば、効率よく盗みを行うことができるのだ。

盗みを成功させるには

盗み系の固有エレメントを使ったときに盗みが成功する確率は、強攻撃の命中率と同じ。ただし、エレメントで命中率を上げていても、盗みが成功する確率は上がらない。よって、高確率で盗みたいのならば、盗みを実行するキャラクターは、みずから盗みの対象に直接攻撃をして命中率を上げておく必要がある。ここで気をつけたいのが、敵からの攻撃の対象になると、命中率が初期状態にもどされてしまうこと。結論としては「強攻撃の命中率を上げたら、敵の攻撃に割りこまれることなく盗みを実行する」というのが、理想的な盗みかただと言える。

盗みが成功する確率

そのキャラクターが盗みを実行した時点での強攻撃の命中率

■盗み系の固有エレメントを持つキャラクター

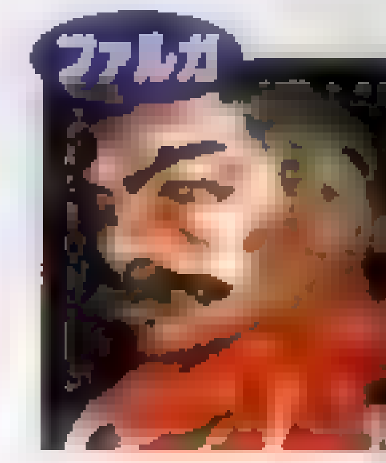
キッド



メル



ファルガ



効率的な盗みの手順

直接攻撃を当てて強攻撃の命中率を上げる → 「盗み」実行

「盗み」実行 →（成功）→ モンスターを全滅させてバトル終了

「盗み」実行 →（失敗）→ 逃走し、目的のモンスターに再挑戦

敵から攻撃を受けた → 直接攻撃を当てて強攻撃の命中率を上げる（に戻る）



CHECK!

◀エレメントで命中率を上げても、盗みが成功する確率は上がらないのだ。

CHECK!

▶トラップエレメントで敵の攻撃が不発に終わったり、「マナフィーブル」などフィールドが対象のエレメントを使われた場合でも、攻撃の対象になったと見なされて命中率がもとにもどる





CHECK!

◀盗みに失敗しても、一度逃走し、目的のモンスターシンボルにふたたび接触すればバトルをやり直せる。

▶モンスターには、盗める品が2種類ずつ用意されている（→P.146）。盗みに成功したが、盗んでしまったのが目的の品ではなかったという場合も再挑戦しよう



『Wスティール』を使うと？

キッドとメルがバトルに参加していると、レアアイテム（→P.146）を盗める確率が2倍になる連携技「Wスティール」を使うことができる。貴重なアイテムを盗めるが一度しか戦えないモンスターとは、キッドとメルがそろうまで、戦わないようにするのも手だ。



◀レアアイテムが盗める確率を上げる方法はほかにもある。盗みを実行するキャラクターと、対象となる敵の性別を考えて（→P.144）

虹色の貝殻と輝く素材で最強装備を造る

虹色の貝殻製の装備は、すべての装備のなかでもトップクラスの性能を誇る。しかし、鍛冶屋で鍛造するためには、以下の条件A～Cをすべて満たす必要があるのだ。

条件A　虹色の貝殻を加工できるようにする

ほかの装備とちがって、虹色の貝殻製の装備（以下虹の装備）は、特定のイベントをクリアしなければ鍛造することができない。そのイベントの流れを示したのが右の図だ。簡単に言うと、❶虹色の貝殻を手に入れる、❷ザッパを仲間にする、❸マスターハンマーを手に入れる、の3つを行なうことで、虹色の貝殻を鍛冶屋で加工できるようになる（❶～❸は順不同）。ただし、虹の装備の鍛造が可能なのは、Aテルミナの鍛冶屋を利用するときと、キーアイテムのかじやの職人魂を使って鍛冶屋を呼び出したときだけなので注意。

なお、❹のときにザッパたちがプリズムアクスを鍛造することになるが、これは実際に造られるわけではない。そのため、虹色の貝殻が減ることもないし、プリズムアクスが手に入るということもないのだ。



◀ふたりのザッパを会わせることは死海消滅後から可能だが、その時点ではマスターハンマーを入手できないためイベントが進まない

■虹色の貝殻が加工可能になるまでの手順

❶虹色の貝殻を手に入れる

▼

❷Hテルミナの鍛冶屋にいるザッパを仲間にする（#15～）

▼

❸Hマブーレ（復興後）の洞窟にいる男からマスターハンマーを買う（#22～）

▼

❹ザッパがパーティーにいる状態で、Aテルミナの鍛冶屋にいるザッパに話しかける（#22～）

▼

準備完了！

※「#」は実行可能な時期を表す（→P.244）

鍛造できる虹の装備リスト

鍛冶屋で鍛造できる虹の装備を一覧表にまとめてみた。それぞれの性能や鍛造価格については、全アイテムDATA FILE（→P.218）を参照してほしい。なお、虹の装備には、このほかにニジニンジンがあるが、宝箱から入手できるのみで鍛造はできない。



◀虹色の貝殻がベースになっている武器は、虹のようにキラキラと色が変化するのだ

装備名	装備可能なキャラクター
プリズムスワロー	セルジュ、ヤマネコ
プリズムダガー	キッド
虹のつえ	スプリガン、ラディウス
プリズムロッド	アルフ、ラズリー、リデル
プリズムソード	[illegible]
プリズムガン	イント、星の子
プリズムピック	ス[illegible]、イレーネス
プリズムアクス	ザッパ、キノコ、カーシュ、リーア
プリズムルアー	コルチャ

装備名	装備可能なキャラクター
プリズムフライ	メル、ハンクリフ
プリズムショット	ツクヨミ、トク、[illegible]チアナ、スネフ
虹のフライパン	レナ、ママチャ、オーチャ
プリズムグラブ	ポシュル、ラッキーダン、ジルベルト、スカール、改良種フィオ、ツマル、龍の子、ギャダラン、ゾア、マルチェラ、ミキ、オル[illegible]
プリズムベスト	全員
プリズムメイル	全員
プリズムメット	全員

条件B　虹色の貝殻を手に入れる

虹の装備を造るには、当然そのベースとなる虹色の貝殻を入手する必要がある。だが、強力な装備が造れるだけあって、手に入れることができる虹色の貝殻は数少なく、どんなにがんばっても、ゲームクリアまでに最大で20個しか集められないのだ。さらに、その20個にしても、特定の状況でしか手に入らなかったり、一度しか戦えないモンスターの戦利品であったりと、取りのがしてしまう可能性が高いものばかり。

そこで、すべての虹色の貝殻を回収するためのチャートを作成してみた。この手順にしたがっていけば、20個すべてを手に入れることができるはずだ。

ゲームクリアまでに入手できる虹色の貝殻　計20個



◀ここにあげたもの以外で虹色の貝殻を手に入れることは不可能。1個でも多く虹の装備が造れるよう、このチャートを活用してほしい

虹色の貝殻　収集チャート

A テルミナ

準備　蛇骨まんじゅうの価格を決める

Aテルミナのエレメント・トレード屋でコルチャを見たあと、一度画面を切りかえる。その後、蛇骨まんじゅう屋に話しかけると、まんじゅうの価格を決めることができるので、50~89Gに設定しよう。これは、操作キャラクターがヤマネコに変わる前(#11まで)にすませること。

A 水龍の島

準備　骨太なろっ骨をもらう

ANOTHER WORLDでボートを入手したら、A水龍の島に立ち寄り、滝の跡の近くにいる調査隊員から骨太なろっ骨をもらっておく。これも、操作キャラクターがヤマネコに変わる前に行なう必要がある。

A 各地

準備　キッドを仲間にする

虹色の貝殻をすべて入手したいなら、キッドを仲間にすることも必要。仲間にせずにシナリオを進めると、後述するルッカハウスのイベント(→P.214)が発生しないからだ。キッドを仲間にするチャンスは、A風鳴きの岬、Aテルミナ、Aガルドーブで訪れるが、これらのうち、どこかで1回でも仲間にすればOK。



◀それまでにキッドを一度も仲間にしていない場合は、幽霊船イベント後、Aガルドーブの診療所へ行くこと

H アルニ村→A アルニ村

1個目　レストランのウェイトレスからもらう

Aアルニ村を訪れたとき、レストランにいるウェイトレスに話しかけると、詩人になる夢をあきらめたという話が聞ける。このあと、Hアルニ村のウェイトレスに話しかければ、キーアイテムの白い詩集がもらえるので、それをAアルニ村のウェイトレスに見せよう。夢を取りもどした彼女は、虹色の貝殻をくれるのだ。



◀Aアルニ村のウェイトレスは、白い詩集を見せないかぎり、村人たちが避難したあとも、この場所に立っている

H ゼルベス

2個目　コンパス・ルーレットで獲得

Hゼルベスの船内にあるカジノでは、コンパス・ルーレットで遊べる。このルーレットのランク1の景品として、虹色の貝殻を手に入れることができるのだ。ただし、虹色の貝殻がもらえるのは1回のみ。一度もらうと、ランク1の景品はデナドロ石に変わってしまう。ルーレットのルールや必勝法についてはP.445を参照。



◀挑戦するには1回につき100Gが必要。10000ポイント以上になれば、ランク1の景品がもらえる

ナタクからの戦利品として入手

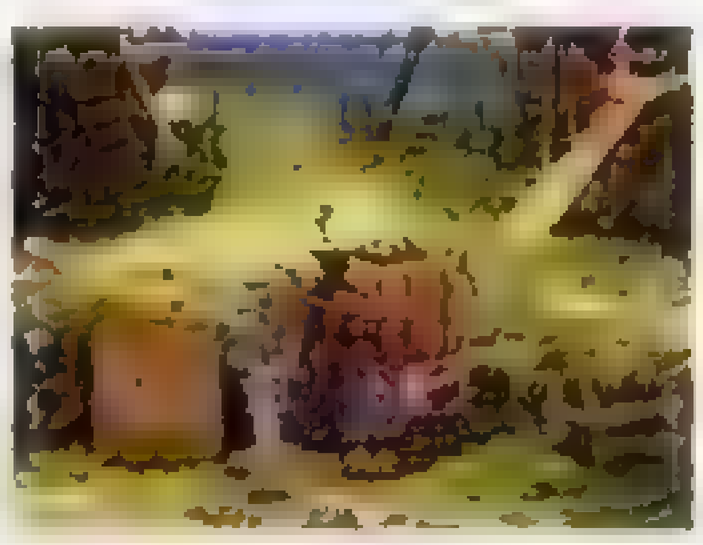
H亡者の島で戦えるナタクは、戦利品としてまれに虹色の貝殻を落とすことがある(ナタクと戦う方法はP.270を参照)。バトル後に虹色の貝殻を落とさなかった場合は、バトル前のデータをロードして再チャレンジしよう。



◀この状態にしてから洞窟を出てセーブしておけば、再チャレンジがラクになる

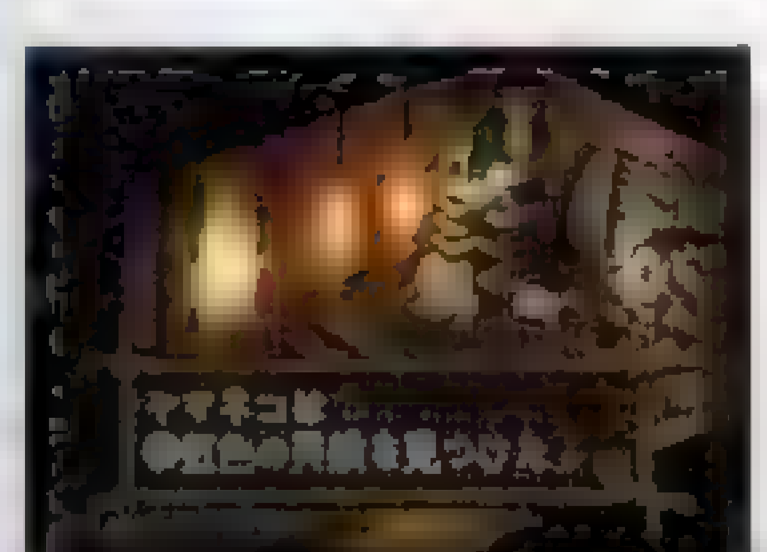
店の荷台から取る

次元のゆらぎが復活すると、Aアルニ村の住人は村長の家に避難する。このときエレメントショップ兼鍛冶屋の荷台を調べると、虹色の貝殻が手に入るのだ。じつは、これ以前に調べても見つけることはできるのだが、取ろうとすると売り子に止められてしまう。実際に入手できるのはこの時点から。



武器庫の隠し部屋にある宝箱から入手

A蛇骨館にある武器庫の隠し部屋には、虹色の貝殻が入っている宝箱がある。ただし、宝箱を開けるには、いくつかのトラップを解除しなければならない。蛇骨大佐の部屋にある隠し部屋の机には、そのヒントの書かれたメモがある。



◀トラップの解除のしかたさえわかっていれば、リデル救出イベント中に回収できる

調査隊の隊長からもらう

地下部分の調査がはじまったあと(→P.278)、地上にいる調査隊の隊長に2回つづけて話しかけると、地下への潜入方法を見つけたお礼として虹色の貝殻がもらえる。

土龍の島

ジンジルクスから盗む

H土龍の島の地下で3つの噴砂口をふさぐと、A土龍の島の地下にある噴砂口からも砂が噴き出しはじめ、最深部へ行けるようになる。そこで戦えるジンジルクスからは、低確率ながら虹色の貝殻が盗めるのだ。デナドロ石を盗んだ場合は逃走してやり直そう。ジンジルクスは強敵なので、心して戦うように(→P.183)。



◀盗みを実行するキャラクターが「リバイブ」「リターン」を配置したキャラクターに、イエロープレートを装備させておきたいところ。

古龍の砦

ダークセルジュから盗む

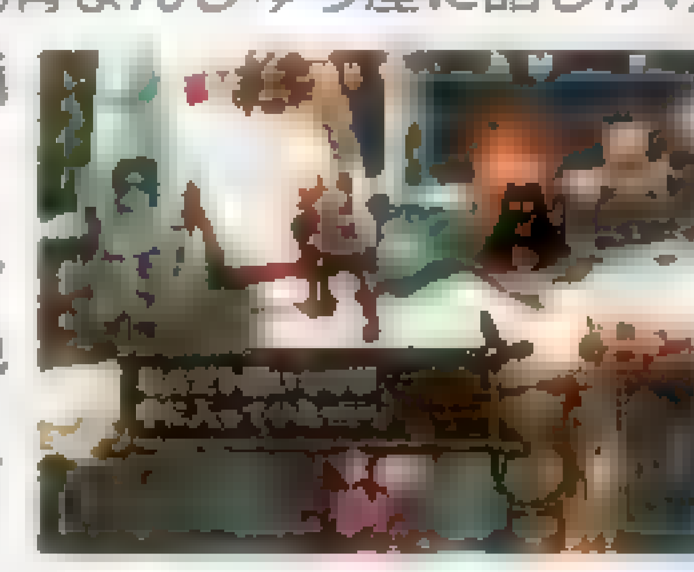
龍の涙を入手していれば、中央の塔でダークセルジュと戦うことになるが、彼からも虹色の貝殻を盗むことが可能。この時点で唯一盗みを実行できるファルガを、かならずパーティーに入れておこう。



テルミナ

9個目 蛇骨まんじゅうを食べる

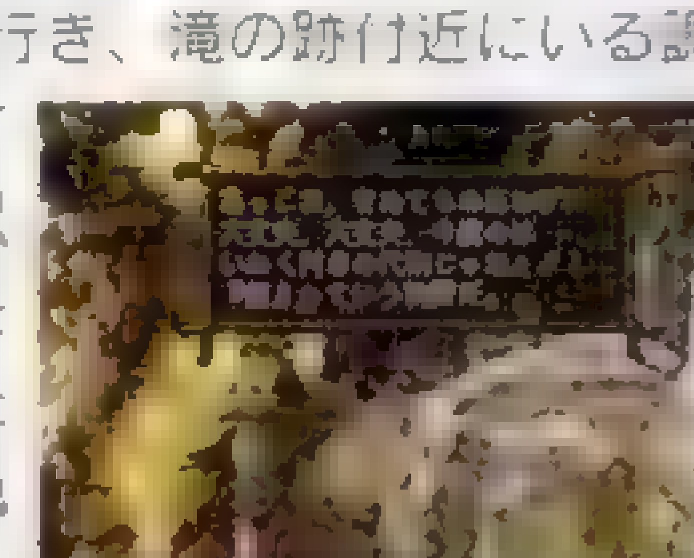
操作キャラクターがセルジュにもどったあと、Aテルミナの蛇骨まんじゅう屋に話しかける。前ページの準備を行なっていれば、もらった蛇骨まんじゅうのなかに、虹色の貝殻を見つけることができるのだ。



水龍の島

10個目 調査隊員からもらう

操作キャラクターがセルジュにもどったあと、A水龍の島へ行き、滝の跡付近にいる調査隊員に話しかけてみよう。すると、以前に骨太なろっ骨を押しつけてしまったおわびとして、虹色の貝殻をくれる。



クロノポリス

11 ベリルから盗む

ベリルからは『カプセル』か虹色の貝殻のどちらかが盗める。虹色の貝殻が盗めるまで、逃走→再挑戦をくり返そう。



12 3F研究室の宝箱から入手

エレベーターから出て、画面に向かって左側にある研究室の小部屋には、虹色の貝殻が入った宝箱か置かれている。

海月海

13 14 地下1層と地下2層の宝箱から取る

星の塔出現後、A海月海か光り出して海中を探索できるようになる。そこにあるふたつの宝箱から、虹色の貝殻を入手することか可能。

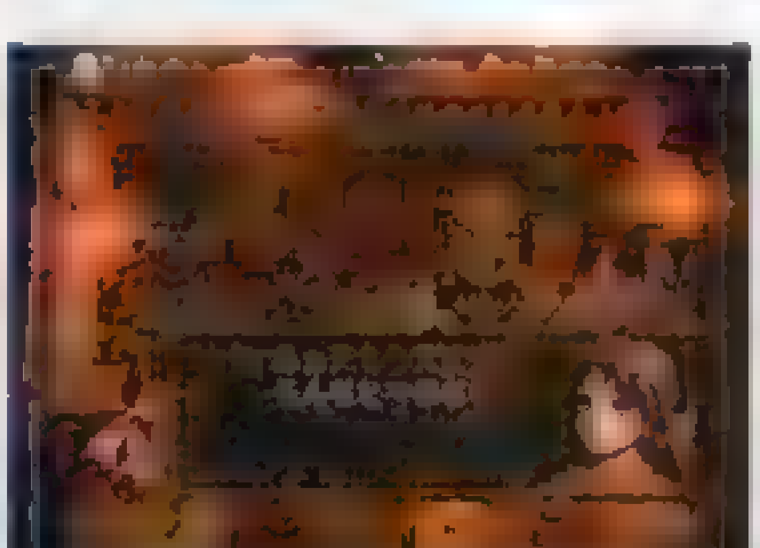




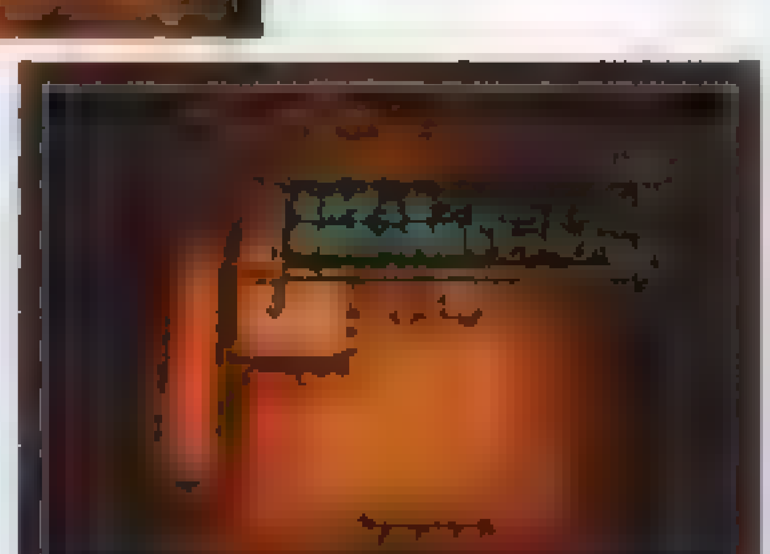
ルッカハウス

15 16 隠れている子どもたちからもらう

＃11の時点でキッドか仲間にいた場合、星の塔出現後にルッカハウスのイベントを行える（→P.285）。部屋にいるアカニィを倒したあとに特定の場所を調べると、隠れている子どもたちか姿を現すか、このうちのふたりの子どもから虹色の貝殻をもらうことかできるのた。ルッカハウスは一度しか訪れることができないので、手に入れてから脱出するように。



◀時計を調べると少年か出てくる 彼に話しかけて「あょ、もう大丈夫」を選べはOK



▶2F右側の寝室にあるベ トを調べて出てきた少女に話しかければ、無条件でもらえる

17 ある人からの贈り物として入手

ルッカハウスのイベント終了後、キ ドか ーティーにいる状態でA蛇骨館の地下にある チアナの研究室に行くと、ルチアナかキ トに手紙を渡す これは、ルチアナかある人から かっていたもので、そのなかに虹色の貝 っているのだ、ちなみに、ルチアナを仲間に ていなくても、手紙を受け取ることはできる

星の塔

18 19 20 宝箱から手に入れる

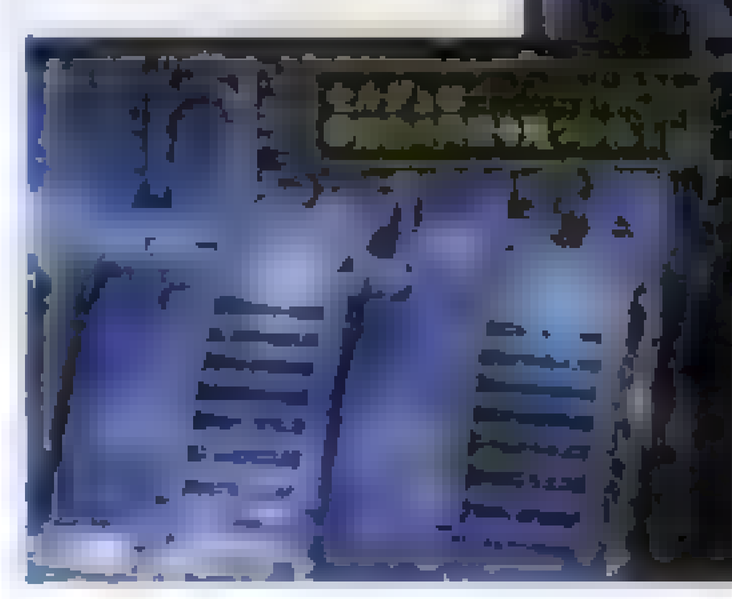
A星の塔では、下の3つの宝箱から虹色の 殻を入手できる。どれも見つけやすい場所 あるので、取りのかす可能性は低いたろう。



◀1個目は 大きく して星の塔の入口 もどる途中に通る小さな橋の裏



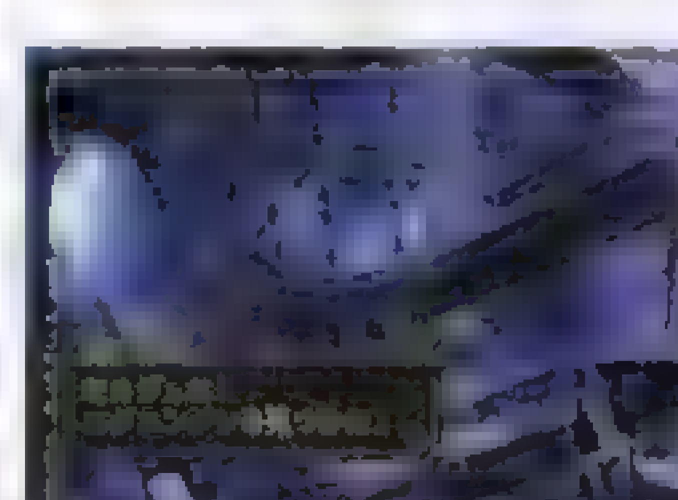
▶エルセナ かたよう 庭園 テラス状に突き出た床の下段に2個目の宝箱か置かれている



◀水か流れる庭園 上にある宝箱か3個目 これですべての虹色の貝殻を手に入れたことになる

S 完成品の虹の装備も手に入る

星の塔で入手できるアイテムのなかには、虹の装備もある、このうちニジニンンンは、鍛冶屋では造ることのできない非売品なので まちかって分解してしまわないように



◀ ャネスか装備可能な武器は ニンノンとニンニンノンのみ かならず入手しておきたい



▶プリズムグラフ発見 装備可能武器かクラフというキャラクターは多いので、重宝するたろう

条件C 輝く素材を手に入れる

輝く素材は、虹色の貝殻とともに、虹の装備を造るために欠かせない素材だ。全部で6種類が存在し、ひとつの虹の装備を造るさいには、各種類が1個ずつ必要となる。輝く素材は、召喚エレメントを使用したとき、その攻撃によって倒したモンスターの数だけ自動的に入手可能（レベルスターを所持しているモンスターをのぞく）。どの種類の輝く素材が手に入るかは、使用した召喚エレメントの属性によって決まる。ちなみに、召喚エレメントで倒したモンスターは、本来の戦利品を落とさなくなってしまうので注意しよう。

召喚エレメントを使用するには、フィールドエフェクトを1色に統一する必要がある。そのためには、ひとつの属性のエレメントしか使ってこないモンスターを相手にすると都合がいい。もちろん、『～アース』などのエレメントを使用すれば、はるかに効率が良くなる。下に、輝く素材の種類ごとに選定した、収集にオススメの場所＆モンスター（シンボル）を掲載しておいたので、参考にしてほしい。



◀輝く素材は、大地のお守りなどの装備を分解することでも手に入る

輝く素材の収集にオススメの場所＆モンスター

輝くしずく

（使用エレメント：●Gブロック、●テラホエール）

H A影切りの森のマハルーやヒヒン、H水龍の島のエノト、A水龍の島のスコーポ、H海月海のトロヒクスなど。オススメはエノトだ



輝く火

（使用エレメント：●マリート、●サラマンダ）

H A死炎山のアカニィ、ドギィ、ガオンシャ、フノフあたり。H亡者の島のカカリでもいいが、一緒にモウシャダマなどが現れることもある。



輝く葉

（使用エレメント：●ソニア、●ジニー）

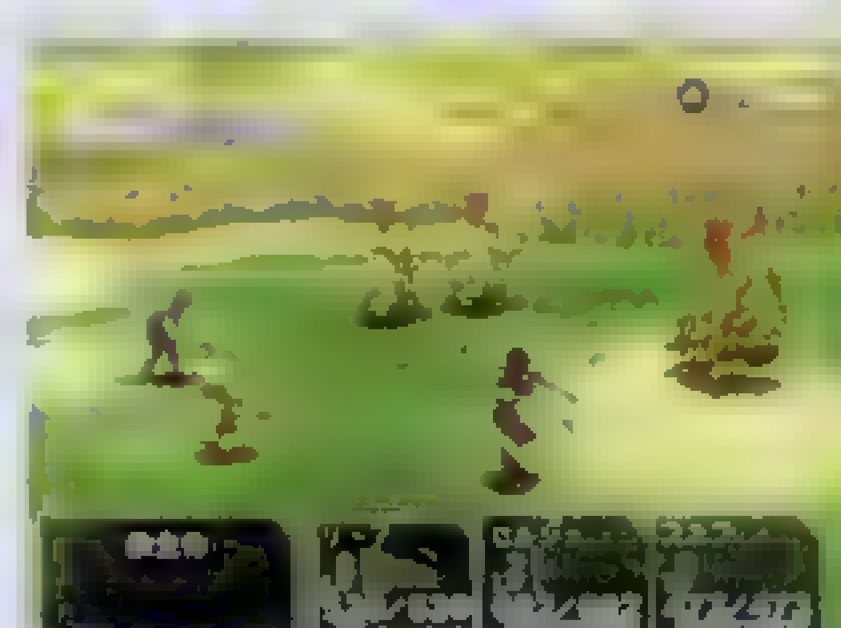
H A影切りの森のバルフウ、Hヒトラの沼のホルクルス、Aヒトラの沼のホフルムやコフルム、H A世界のへそのロングレッグなど



輝く砂

（使用エレメント：○ゴーレム、○雷蛇）

Aヒトラの沼のセンティ、H古龍の砦のマシンナリー、H A土龍の島のアンダロブなど。とくに、最大4体が同時に出現するセンティがオススメ



輝くしお

（使用エレメント：セインツ）

A星の塔のエルセやフフロティ。しかしどちらも終盤でないと会えないので、それより前に入手したければ、Aクロノポリスのリプリと戦おう



輝くスミ

（使用エレメント：●訪問者、●ジ・エンド）

カオスフィールドのカオスモンキー、H蛇骨館のナイトフライヤ、H A亡者の島のスカイフレーム、A溺れ谷のカゲネコあたりを狙おう



データ 店で入手可能な品々

『クロノ・クロス』に登場する店は、シナリオ進行に合わせて品ぞろえが変化する。以下のリストで、どのアイテムが、いつ、どの店で入手できるのかを確認しておこう。

鍛冶屋

鍛冶屋で鍛造できるのは、ベースとなる素材をもとにした名前のついている装備のみ。下表では、縦軸に鍛冶屋のある町、横軸にベースとなる素材を配し、鍛造が可能な時期を#(→P.244)で示した。たとえばアルニ村なら、#1～11と#22～26で骨、#13～22ではがねとミスリル銀をベースとした装備を造れる。

<table>
<tr><th></th><th>[illegible]</th><th>[illegible]</th><th>はがね</th><th>ミスリル銀</th><th>[illegible]</th><th>[illegible]</th></tr>
<tr><td>[illegible]</td><td>#1~11, 22~26
武器はダガー、グラブのみ鍛造可能</td><td></td><td colspan="2">#13~22(※1)
カンは鍛造不可</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>[illegible]</td><td>#3~11
武器はダガー、家庭用品のみ鍛造可能</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">[illegible]</td><td colspan="3" rowspan="2">#5~11
ブロンズアクス、ブロンズルアー、ブロンズフライは鍛造不可。骨製はアクセサリーのみ鍛造可能</td><td colspan="2">#19~26(※2)</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">#22~26(※3)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">[illegible]</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td colspan="2">#16~18
アイアンカンは鍛造不可</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">#19~26</td><td></td></tr>
<tr><td>[illegible]</td><td></td><td colspan="2">#7~11
銅製はスワロー、ダガー、ソード、ピック、ロット、家庭用品、グラブと防具、アクセサリーのみ。はがね製はルアーとフライのみ鍛造可能</td><td colspan="2">#21~26</td><td></td></tr>
<tr><td>[illegible]</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>#23~26</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">[illegible]</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td colspan="2">#15~18
アイアンカンは鍛造不可</td><td colspan="2">#22~26(※3)</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">#19~26(※2)</td><td></td></tr>
</table>

※1……操作キャラクターがヤマネコのあいだのみ　※2……虹色の貝殻が加工可能となる前　※3……虹色の貝殻が加工可能となったあと

エレメント・トレード

渡したエレメントの固有レベルの合計値が「合計Lv」以上になれば、各種素材(1個)と交換してもらえる。

[illegible]

素材名	合計Lv	素材名	合計Lv
目玉	12	皮	18
体液	10	牙	28
はね	22	こうら	32
うろこ	20	ネジ	20
毛	16	種子	14

[illegible]

素材名	合計Lv	素材名	合計Lv	素材名	合計Lv
目玉	●4	皮	●6	骨	10
体液	●3	牙	●10	銅	15
はね	●10	こうら	●8	はがね	20
うろこ	●10	ネジ	●6	ミスリル銀	30
毛	●8	種子	●6		

※数字の前に色があるものは、渡すエレメントの属性が限定されていることを示す

エレメントショップ

各町で購入できるエレメントのラインナップを紹介。
一定の時期になると品ぞろえが増えていく店が多い。

エレメント名	時期
アルニ村	
タブレット	H #1〜#26
ケア	
ファイアボール	
アクアビーム	A #3〜#11
ティア	
テトキシン	
テルミナ	
タブレット	#15〜#26
カプセル	
ティア	
オーラ	
テトキシン	
ディスパース	
クリア	
ヴォイド	
ケアラ	
ヒールウインド	
ファイアボール	
ボマー	
バーニング	
メルトストーン	
アクアビーム	
アイスランス	
アクアボール	
フリーズ	
リーフ	
エアーソーサー	
ニードル	
ウーハー	
アップリフト	
ディスチャージ	
アップヘイバル	
ライトニング	
テルミナ	
タブレット	#5〜#26
ティア	
オーラ	
テトキシン	
ディスパース	
ケア ※1	
ヒール ※1	
ファイアボール	
ボマー	
アクアビーム	
アイスランス	
リーフ	
エアーソーサー	
アップリフト	
ディスチャージ	
カプセル	#7 ※2〜#26
ケアラ	
ヒールウインド	
バーニング	
アクアボール	
ニードル	
アップヘイバル	
ポーション	#19〜#26
クリア	
ヴォイド	
リカバー	
メルトストーン	
フリーズ	
ウーハー	
ライトニング	
ガルドーブ	
タブレット	#16〜#26
カプセル	
ポーション	
オールクリア	
ピュリファイ	
リカバー	
ナイナイ	
インフォ	
Pイレイザー	
Mイレイザー	
ジーニアス	
フーリッシュ	
ウォール	
センスティブ	
マナコール	
マナフィーブル	
フォゲット	
リベンジ	
ガルドーブ	
タブレット	#7〜#26
ティア	
オーラ	
テトキシン	
ディスパース	
リーフ ※3	
エアーソーサー ※3	
アップリフト ※3	
ディスチャージ ※3	
レーザー	
シューティング	
ヘビィブロー	
ゲットソウル	
カプセル	#10〜#26
ケア	
ケアラ	
リカバー	
グラビトン	
インフェルノ	
フォトン	
コメット	
ハイマッスル	
ウィーク	
ハイグリップ	
スリップ	
ハイプロテクト	
ノークロース	
イーグルアイ	
トッター	
マブーレ（姉の店）	
⊞ヒート	H #22〜#26 ※4
⊞ボルケーノ	
⊞マリード	
⊞フラッド	A #10〜#26
⊞アイスバーグ	
⊞Gフロッグ	
⊞アースクエイク	
⊞サンダーバレー	
⊞ゴーレム	
⊞ヘルプラント	H #22 ※4〜#26
⊞トルネード	
⊞ソニア	
⊞フリクション	
⊞ブラックホール	A #10〜#26
⊞訪問者	
⊞ホーリー	
⊞ウルトラノヴァ	
⊞ユニコーン	
マナコール	
マナフィーブル	
マブーレ（兄の店）	
カプセル	#8〜#26
ティア	
オーラ	
テトキシン	
ディスパース	
フィルブルー	
フィルレッド	
フィルグリーン	
フィルイエロー	
フィルホワイト	
フィルブラック	
ハイマッスル	
ウィーク	
ハイグリップ	
スリップ	
ハイプロテクト	
ノークロース	
イーグルアイ	
トッター	
ジーニアス	
フーリッシュ	
ウォール	
センスティブ	

※1……#19からなくなる
※2……キッドを助けるルートの場合は、キッド復帰後から
※3……#10からなくなる
※4……H マブーレが復興してから

全アイテム DATA FILE

これまでの解説で、アイテム回収のための予備知識は整った。ならばいよいよ未知のアイテムを探す旅に出かけよう。武器からフレームまですべてのデータを網羅したので、旅のおともとして役立ててほしい。

▶ リストの見かた

武器

❶装備可能キャラクター　セルジュ、ヤマネコ

名前❷	攻撃力❸	命中率❹	特性❾	鍛造価格❿	下取り価格⓫	構成素材⓬
シースワロー	6~8	29	なし	――	――	分解不能

入手方法⓭　●初　セルジュ

防具

名前	防御力❺	回避率❻	魔法防御❼	特性	鍛造価格	下取り価格	構成素材
ボーンベスト	1~2	3	0	なし	40	85	骨×1　毛×1

入手方法　●鍛　H A アルニ村（H はセルジュ時）　●落　ソルトン（A 風鳴きの岬）

アクセサリー

名前	変化する能力値と変化量❽	特性	鍛造価格	下取り価格	構成素材
ボーンメット	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	40	37	骨×1　ネン×1

入手方法　●鍛　H A アルニ村　A テルミナ ～#11　●落　シュカール（A 風鳴きの岬）　ソルトン（A [illegible]）　●盗　アカシア兵（A 蛇骨館）　[illegible]（A 蛇骨館）など　●拾　H アルニ村 MAP2-8 H　H A トカゲ岩 MAP3-3 H　3-1 A

素材

名前	所持モンスター⓮	入手できる場所⓯
骨	●落　コドモ大トカゲ、ミノフンタン、ニワトリス（A 溺れ谷、A 影切りの森）、ハイレッタ、スカイフレーム　●盗　モウシャダマ（A 天下無敵号）	●拾　H A トカゲ岩 MAP3-3 H　3-2 H　H（A 風鳴きの岬 MAP5-1 H　5-1 A）　H ヒドラの沼 MAP12-1 H　●他　コンパス　ルーレットのランク4の商品→P.445　エレメント　トレード　H テルミナ

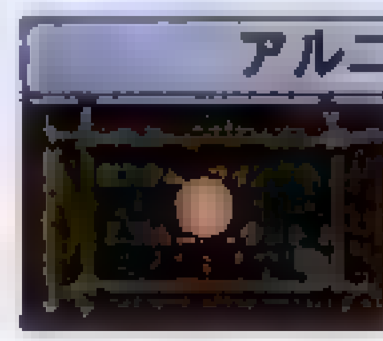
キーアイテム

大トカゲのウロコ



フレーム

アルニアンウッド



❶**装備可能キャラクター**……その系統の武器を装備できるキャラクターの名前。

❷**名前**……アイテムの名前。

❸**攻撃力**……武器の攻撃力の範囲。直接攻撃をしたときに採用される武器の攻撃力は、毎回この範囲内でランダムに決まる。

❹**命中率**……武器の命中率。キャラクターの正確さの値を3分の2（端数切り捨て）にした数値に、装備している武器の命中率を加えたものが、メニュー画面に表示される「命中率」となる。

❺**防御力**……防具の防御力の範囲。物理攻撃を受けたときに採用される防具の防御力は、毎回この範囲内でランダムに決まる。

❻**回避率**……防具の回避率。

❼**魔法防御**……防具の魔法防御力。

❽**変化する能力値と変化量**……そのアクセサリーを装備することで変化する能力値と、その数値。

❾**特性**……特効（→P.88）、ステータス異常の無効化、専用装備などの解説。【 】で分類が併記されているアクセサリーは、同じ分類のアクセサリーを2個以上同時に装備できない。

❿**鍛造価格**……鍛冶屋で鍛造するのに必要な金額（単位：G）。鍛冶屋で鍛造できないアイテムは「――」と表記。

⓫**下取り価格**……鍛冶屋に売却する（下取りしてもらう）ときの価格（単位：G）。売却ができないアイテムは「――」と表記。

⓬**構成素材**……鍛冶屋で分解したときに得られる素材とその個数。鍛造時に必要となる素材でもある。

⓭**入手方法**……手に入れる方法。略称の意味は下記のとおり。

●鍛…鍛造可能な町と、その時期。時期については、シナリオページにもとづく#（→P.244）のほか、つぎのようなものもある。

・××時…操作するキャラクターが××のとき

・虹イベント前／後…虹色の貝殻が加工可能になるイベント（→P.211）を行う前／行ったあと。

●落…戦利品として落とす可能性があるモンスターと出現場所。

●盗…盗める可能性があるモンスターと出現場所

●拾…得られる場所のエリア名とマップ番号。

●初…初期装備として所持しているキャラクター

●他…上記以外の入手方法

⓮**所持モンスター**……戦うことで、そのアイテムを入手できる可能性があるモンスター。略称の意味は⓭と同じ。

⓯**入手できる場所**……得られる場所。略称の意味は⓭と同じ。

⓰**イラストCG**……メニュー画面で表示されるグラフィック。

⓱**解説**……効果や使い道などの説明

⓲**フレームCG**……メッセージのワク用のグラフィック。

武器

【スワロー】

形状が翼を広げたツバメに似ていることから、この名がつけられた武器。平均的な攻撃力を持つ。

装備可能キャラクター セルジュ、ヤマネコ

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	売却額	構成素材	入手方法
シースワロー	6~8	29	なし	—	—	(分解不能)	●初…セルジュ
ブロンズスワロー	8~10	30	なし	100	112	銅×1、体液×1	●鍛…[A]テルミナ(~#11)、[A]ガルドーブ(~#11) ●盗…デビット([A]蛇骨館・崖、[A]蛇骨館)
アイアンスワロー	10~13	31	なし	420	365	はがね×1、体液×1、はね×1	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(~#11)、[H]ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18)
ミスリルスワロー	12~16	31	なし	1600	995	ミスリル銀×1、目玉×1、体液×1、はね×1	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(#19~/虹イベント前)、[H][A]ガルドーブ([A]は#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前)
デナドロスワロー	16~20	32	物質タイプに特効	7980	3952	デナドロ石×1、体液×1、はね×2、うろこ×2	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
プリズムスワロー	20~25	33	なし	21600	10285	虹色の貝殻×1、はね×1、うろこ×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)
グランドリーム	20~23	33	すべてのタイプに特効。HP自動回復の能力あり。ルッカハウスのイベントに影響(→P.285)	—	—	(分解不能)	●他…[H]離れ小島でのダリオとのバトルに勝利すると、シースワローが変化

【ダガー】

キッドだけが装備できる短刀。攻撃力は全体的に低いものの、安定したダメージを敵に与えることができる。

装備可能キャラクター キッド

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	売却額	構成素材	入手方法
ボーンダガー	6~7	29	なし	40	155	骨×1、牙×1	●鍛…[H][A]アルニ村([H]はセルジュ時) ●初…キッド
ブロンズダガー	8~9	30	なし	150	245	銅×1、体液×1、牙×1	●鍛…[A]テルミナ(~#11)、[A]ガルドーブ(~#11)
アイアンダガー	11~12	31	なし	420	425	はがね×1、体液×1、牙×1	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(~#11)、[H]ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18)

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛造額	売却額	構成素材	入手方法
ミスリルダガー	14~15	31	なし	1200	945	ミスリル銀×1、体液×1、牙×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前)
デナドロダガー	18~19	32	物質タイプに特効	7980	4007	デナドロ石×1、体液×2、はね×1、牙×2	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
プリズムダガー	22~24	33	なし	21600	10330	虹色の貝殻×1、はね×1、牙×1 6種類の輝く素材×各1	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)

【 つえ 】

日常品としても使われている杖。石のつえの鍛造価格は、ほかのデナドロ石製の武器とくらべて、かなり安い

装備可能キャラクター スプリガン、ラディウス

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛造額	売却額	構成素材	入手方法
銀のつえ	12~16	31	なし	1200	835	ミスリル銀×1、目玉×1、体液×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…スプリガン、ラディウス
石のつえ	16~20	32	物質タイプに特効	2660	2337	デナドロ石×1、目玉×1	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
虹のつえ	20~25	33	なし	19200	9560	虹色の貝殻×1 目玉×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)

【 ロッド 】

敵をたたいて攻撃する棒状の武器。最大の特徴は、強攻撃の攻撃対象が全体になっていることだ。

装備可能キャラクター アルフ、ラズリー、リデル

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛造額	売却額	構成素材	入手方法
ボーンロッド	6~8	31	強攻撃は攻撃対象が全体	—	45	骨×1、目玉×1	●初…アルフ
ブロンズロッド	7~10	30	強攻撃は攻撃対象が全体	150	135	銅×1 目玉×1、体液×1	●鍛…Aテルミナ(~#11)、Aガルドーブ(~#11) ●初…ラズリー ●他…A蛇骨館にある龍騎士の誇りを入手したあとでAテルミナにいる占いババにアルフのことを占ってもらう(操作キャラクターがヤマネコに変わる前のみ)
アイアンロッド	9~13	31	強攻撃は攻撃対象が全体	420	315	はがね×1、目玉×1、体液×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、Hガルドーブ(~#11)、かじやの職人魂(~#18)
ミスリルロッド	12~16	31	強攻撃は攻撃対象が全体	1600	937	ミスリル銀×1、目玉×1 体液×1、ネジ×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…リデル

名前	攻撃力	命中率	特殊効果	鍛冶料	分解料	構成素材	入手方法
デナドロロッド	15~20	32	強攻撃は攻撃対象が全体。物質タイプに特効	7980	3757	デナドロ石×1、目玉×1、体液×1、はね×1、ネシ×2	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
プリズムロッド	18~25	33	強攻撃は攻撃対象が全体	21600	10162	虹色の貝殻×1、目玉×1、ネシ×1 6種類の輝く素材×各1	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)
フラワーロッド	19~24	31	ラズリー専用。強攻撃は攻撃対象が全体。人タイプに特効	―	―	(分解不能)	●他…星の塔出現後、ラズリーがパーティーにいる状態で[H]水龍の島の母なる大樹の前にいる妖精に話しかける([H]水龍の島をドワッフが襲撃するイベント中にロゼッタが死亡している場合のみ/→P.255)

【ソード】

敵を切り裂く長剣。これが装備できるキャラクターは、アクセサリーの魔剣士の証(全3種類)も装備可能。

装備可能キャラクター ピエール、グレン、ファルガ、蛇骨大佐、スティーナ、カブ夫

名前	攻撃力	命中率	特殊効果	鍛冶料	分解料	構成素材	入手方法
ボーンソード	6~8	29	なし	―	100	骨×1、皮×1	●初…ピエール
ブロンズソード	8~10	30	なし	150	190	銅×1、体液×1、皮×1	●鍛…[A]テルミナ(~#11)、[A]ガルドーブ(~#11) ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-13[A]) ●初…グレン
アイアンソード	11~13	31	なし	420	370	はがね×1、体液×1、皮×1	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(~#11)、[H]ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●初…カブ夫
ミスリルソード	13~16	31	なし	1200	890	ミスリル銀×1、体液×1、皮×1	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(#19~/虹イベント前)、[H][A]ガルドーブ([A]は#21~)、かじやの職人魂(#19~/虹イベント前) ●初…ファルガ、蛇骨大佐、スティーナ
デナドロソード	17~20	32	物質タイプに特効	7980	3840	デナドロ石×1、体液×2、皮×2、ネシ×1	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
プリズムソード	21~25	33	なし	24000	10842	虹色の貝殻×1、体液×1、皮×1、ネシ×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)
蛇骨大剣	16~23	29	蛇骨大佐専用	―	―	(分解不能)	●拾…[A]蛇骨館(MAP10-16[A]/→P.282)
勇者の剣	8~11	33	魔族・ゾンビ・軟体タイプに特効。ピエールにかぎり、勇者の盾&勇者バッジと併せて装備することで勇者効果を得られる(→P.451)	―	―	(分解不能)	●他…ピエールを仲間にしており、かつ勇者の盾と劇場の剣を入手している状態で[A]テルミナの鍛冶屋にいるピエールに話しかけると、劇場の剣が変化
イルランザー	19~21	33	グレン専用。ゾンビタイプに特効。HP自動回復の能力あり	―	―	(分解不能)	●他…[H]亡者の島でのガライとのバトルに勝利する

名前	攻撃力	命中率	特性	購入額	売却額	構成素材	入手方法
イルランザー(二刀流)	24~26	33	クレン専用。ゾンビタイプに特効。HP自動回復の能力あり	——	——	(分解不能)	●他…グランドリーム入手後、グレンがパーティーにいる状態でⒶテルミナの霊廟にある墓に刺さっている剣を調べる
ソイソー刀	20~23	33	なし	——	——	(分解不能)	●落…ソイソー

【 ガン 】

弾丸やレーザーを発射して敵にダメージを与える銃器。レーザーを発射するタイプのものは、いずれも非売品だ。

装備可能キャラクター イシト、星の子

名前	攻撃力	命中率	特性	購入額	売却額	構成素材	入手方法
アイアンガン	11~13	31	浮遊タイプに特効	——	405	銅×1、はがね×1、体液×1、ネジ×1	●初…イシト
シルバーガン	14~16	31	浮遊タイプに特効	2000	1100	銅×1、ミスリル銀×1、目玉×1、体液×1、ネジ×1	●鍛…Ⓐテルミナ(#19~/虹イベント前)、ⒽⒶカルトーブ(Ⓐは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前)
デナドロガン	18~20	32	浮遊、物質タイプに特効	7980	3875	銅×1、デナドロ石×1、うろこ×2、ネジ×2	●鍛…Ⓐテルミナ(#19~)、ⒽⒶガルドーブ(Ⓗは#19~、Ⓐは#21~)、Ⓗマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
プリズムガン	22~25	33	浮遊タイプに特効	24000	10890	銅×1、虹色の貝殻×1、うろこ×1、ネジ×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…Ⓐテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)
ウェーブショック	16~18	33	浮遊、軟体タイプに特効	——	——	(分解不能)	●初…星の子
プラズマショック	21~24	33	浮遊、軟体タイプに特効	——	——	(分解不能)	●他…星の子がパーティーにいる状態でⒽアルニ村のノコギリカブリに近づく

【 ピック 】

弦楽器を演奏するための爪状の道具。これで楽器の弦をはじき、音波を発生させて敵を攻撃する。

装備可能キャラクター スラッシュ、イレーネス

名前	攻撃力	命中率	特性	購入額	売却額	構成素材	入手方法
ボーンピック	6~8	29	なし	——	85	骨×1、毛×1	●初…スラッシュ
ブロンズピック	8~10	30	なし	150	210	銅×1、はね×1、毛×1	●鍛…Ⓐテルミナ(~#11)、Ⓐガルドーブ(~#11) ●盗…バルブゥ(Ⓐ影切りの森)

名称	攻撃力	命中率	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材
アイアンピック	10~13	31	なし	420	390	はがね×1、はね×1、毛×1
	入手方法	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(~#11)、[H]ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18)				
ミスリルピック	12~16	31	なし	1600	1020	ミスリル銀×1、目玉×1、はね×1、毛×1
	入手方法	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(#19~/虹イベント前)、[H][A]ガルドーブ([A]は#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…イレーネス				
デナドロピック	16~20	32	物質タイプに特効	7980	3887	デナドロ石×1、目玉×1、はね×2、毛×2
	入手方法	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)				
プリズムピック	20~25	33	なし	24000	10920	虹色の貝殻×1、はね×2、毛×1、6種類の輝く素材×各1
	入手方法	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)				

【アクス】

その重さを利用して敵をたたき斬る、両刃の武器。ほかの系統の武器にくらべ、命中率がやや低め。

装備可能キャラクター	ザッパ、キノコ、カーシュ、リーア

名称	攻撃力	命中率	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材
ボーンアクス	6~8	28	なし	—	245	骨×1、銅×1、牙×1
	入手方法	●落…カーシュ([A]風鳴きの岬)				
ブロンズアクス	8~10	29	なし	—	245	銅×1、体液×1、牙×1
	入手方法	●盗…ダイモウジャ([A]天下無敵号)				
アイアンアクス	10~13	29	なし	560	522	銅×1、はがね×1、体液×1、牙×1
	入手方法	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(~#11)、[H]ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●盗…カーシュ([A]死炎山) ●初…キノコ				
ミスリルアクス	12~16	30	なし	2000	1210	銅×1、ミスリル銀×1、体液×1、牙×1、ネジ×1
	入手方法	●鍛…[H]アルニ村(ヤマネコ時)、[A]テルミナ(#19~/虹イベント前)、[H][A]ガルドーブ([A]は#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…カーシュ、リーア				
デナドロアクス	16~20	31	物質タイプに特効	7980	3987	銅×1、デナドロ石×1、体液×1、牙×2、ネジ×1
	入手方法	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)				
プリズムアクス	20~25	31	なし	24000	10957	銅×1、虹色の貝殻×1、体液×1、牙×1、6種類の輝く素材×各1
	入手方法	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)				

【ハンマー】

アクスと同じく、重さを利用して破壊力を増大させる巨大な槌。購入することでしか入手できない武器もある。

装備可能キャラクター ザッパ、キノコ

名前	攻撃力	命中率	特性	購入価格	売却価格	構成素材
ビッグハンマー	13~17	33	なし	——	1470	銅×1、はかね×1、ミスリル銀×1、目玉×1、牙×1、ネジ×1
入手方法	●初…ザッパ					
マスターハンマー	18~23	33	虹色の貝殻を加工するのに必要(→P.211)	——	5217	骨×1、銅×1、はかね×1、ミスリル銀×1、デナドロ石×1、目玉×1、牙×1、ネジ×1
入手方法	●他…Hマブーレ復興後にHマブーレの洞窟にいる男から10000Gで購入する(1個のみ)					

【ルアー】

釣り糸の先についた疑似餌をたたきつけるようにして攻撃するという、釣り好きのコルチャならではの武器。

装備可能キャラクター コルチャ

名前	攻撃力	命中率	特性	購入価格	売却価格	構成素材
ブロンズルアー	8~10	30	なし	——	235	骨×1、銅×1、うろこ×1、種子×1
入手方法	●初…コルチャ					
アイアンルアー	10~13	31	なし	560	437	骨×1、はかね×1、うろこ×1、種子×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、HAガルドーブ(Hは~#18、Aは~#11)、かじやの職人魂(~#18)					
ミスリルルアー	12~16	31	なし	1600	1022	骨×1、ミスリル銀×1、うろこ×1、種子×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前)					
デナドロルアー	16~20	32	物質タイプに特効	7980	3877	骨×1、デナドロ石×1、うろこ×2、種子×2
入手方法	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)					
プリズムルアー	20~25	33	なし	24000	10872	骨×1、虹色の貝殻×1、うろこ×1、種子×1、6種類の輝く素材×各1
入手方法	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)					

【フライ】

子どものおもちゃのようなブーメラン。浮遊タイプのモンスターに特効、そのうえ強攻撃は全体攻撃となる。

装備可能キャラクター メル、パンクリフ

名前	攻撃力	命中率	特性	購入価格	売却価格	構成素材
アイアンフライ	9~13	31	強攻撃は攻撃対象が全体。浮遊タイプに特効	420	415	はかね×1、はね×1、うろこ×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、HAガルドーブ(Hは~#18、Aは~#11)、かじやの職人魂(~#18) ●初…メル					
ミスリルフライ	11~16	31	強攻撃は攻撃対象が全体。浮遊タイプに特効	1600	1085	ミスリル銀×1、はね×1、うろこ×1、毛×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…パンクリフ					

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	売却額	構成素材
デナドロフライ	14～20	32	強攻撃は攻撃対象が全体。浮遊、物質タイプに特効	7980	3977	デナドロ石×1、はね×2、うろこ×2、毛×1
	入手方法		●鍛 Aテルミナ(#19～)、HAガルドーブ(Hは#19～、Aは#21～)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19～)			
プリズムフライ	17～25	33	強攻撃は攻撃対象が全体。浮遊タイプに特効	24000	10935	虹色の貝殻×1、はね×1、うろこ×1、毛×1、6種類の輝く素材×各1
	入手方法		●鍛…Aテルミナ(#22～/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22～/虹イベント後)			

【ショット】

小さな玉を投げて敵にダメージを与える、飛び道具の一種　浮遊タイプの敵に対して特効。

装備可能キャラクター	ツクヨミ、ドク、ルチアナ、スネフ

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	売却額	構成素材
ブロンズショット	8～10	30	浮遊タイプに特効	150	185	銅×1、体液×1、はね×1
	入手方法		●鍛…Aテルミナ(～#11)　●初…ルチアナ			
アイアンショット	10～13	31	浮遊タイプに特効	420	365	はがね×1、体液×1、はね×1
	入手方法		●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(～#11)、Hガルドーブ(～#18)、かじやの職人魂(～#18)　●初…ドク			
ミスリルショット	12～16	31	浮遊タイプに特効	1600	1060	ミスリル銀×1、体液×1、はね×1、うろこ×1
	入手方法		●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19～/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21～)、かじやの職人魂(#19～/虹イベント前)　●初…ツクヨミ			
デナドロショット	16～20	32	浮遊、物質タイプに特効	7980	3902	デナドロ石×1、体液×2、はね×2、うろこ×1
	入手方法		●鍛…Aテルミナ(#19～)、HAガルドーブ(Hは#19～、Aは#21～)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19～)			
プリズムショット	20～25	33	浮遊タイプに特効	24000	10910	虹色の貝殻×1、体液×1、はね×1、うろこ×1、6種類の輝く素材×各1
	入手方法		●鍛…Aテルミナ(#22～/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22～/虹イベント後)			

【カード】

奇術用のカード、攻撃力のランダム幅が広いため、与えるダメージにかなりのバラつきが出てしまう。

装備可能キャラクター	ツクヨミ、ドク、ルチアナ、スネフ

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	売却額	構成素材
秘密のカード	12～20	33	浮遊タイプに特効	—	1380	ミスリル銀×1、目玉×3、毛×3
	入手方法		●初…スネフ			
嘘のカード	12～25	33	人、浮遊タイプに特効	—	6345	デナドロ石×1、目玉×6、毛×6
	入手方法		●拾…H星の塔(MAP36-6H)			

【家庭用品】

ほうきやフライパンなど、どの家庭にもあるような道具だが、攻撃力は他系統の武器にもひけをとらない。

装備可能キャラクター レナ、ママチャ、オーチャ

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	下取額	構成素材	入手方法
骨のターナー	6~8	29	なし	40	185	骨×1、こうら×1	●鍛…Aアルニ村(~#11) ●初…レナ
銅のほうき	8~10	30	なし	150	275	銅×1、体液×1、こうら×1	●鍛…Aテルミナ(~#11)、Aガルドーブ(~#11) ●初…ママチャ
鉄のレードル	10~13	31	なし	420	455	はかね×1、体液×1、こうら×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、Hガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18)
銀のオムレツパン	12~16	31	なし	1600	1125	ミスリル銀×1、体液×1、毛×1、こうら×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●拾…Hゼルベス(MAP21-9H) ●初…オーチャ
石のナベ	16~20	32	物質タイプに特効	7980	4057	ナナトロ石×1、体液×2、毛×1、こうら×2	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~)
虹のフライパン	20~25	33	なし	24000	10975	虹色の貝殻×1、体液×1、毛×1、こうら×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)

【グラブ】

敵を直接なぐる目的で、手に装着する装備。武器のなかでは、装備可能なキャラクターがもっとも多い。

装備可能キャラクター ポシュル、ラッキーダン、ジルベルト、スカール、改良種フィオ、ツマル、龍の子、ギャダラン、ゾア、マルチェラ、ミキ、オルハ

名前	攻撃力	命中率	特性	鍛冶額	下取額	構成素材	入手方法
ボーングラブ	6~8	29	なし	40	100	骨×1、皮×1	●鍛…Hアルニ村(セルジュ時) ●初…ポシュル、ラッキーダン
ブロンズグラブ	8~10	30	なし	150	190	銅×1、体液×1、皮×1	●鍛…Aテルミナ(~#11)、Aガルドーブ(~#11) ●落…ゾア(A影切りの森) ●初…ジルベルト、改良種フィオ、ツマル
アイアングラブ	10~13	31	なし	420	370	はかね×1、体液×1、皮×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、Hガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●初…スカール、龍の子
ミスリルグラブ	12~16	31	なし	1600	1110	ミスリル銀×1、体液×1、皮×1、牙×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●初…ギャダラン、ゾア、マルチェラ

名前	攻撃力	命中率	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材	入手方法
デナドログラブ	16~20	32	物質タイプに特効	7980	4052	デナドロ石×1、体液×1、皮×2、牙×2	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~) ●初…ミキ、オルハ
プリズムグラブ	20~25	33	なし	24000	10960	虹色の貝殻×1、体液×1、皮×1、牙×1、6種類の輝く素材×各1	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後) ●拾…A星の塔(MAP36-11A)

【ニンジン】

巨大なニンジンで太鼓をたたき、衝撃波で攻撃。初期装備のニンジンは、終盤でも通用するほどの攻撃力を持つ。

装備可能キャラクター: ジャネス

名前	攻撃力	命中率	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材	入手方法
ニンジン	14~18	33	なし	—	—	(分解不能)	●初…ジャネス
ニジニンジン	19~24	33	なし	—	11440	虹色の貝殻×1、種子×4、6種類の輝く素材×各1	●拾…A星の塔(MAP36-4A)

防具

名前	防御力	[illegible]	[illegible]	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材	入手方法
ボーンベスト	1~2	3	0	なし	40	85	骨×1、毛×1	●鍛…HAアルニ村(Hはセルジュ時) ●落…ソルトン(A風鳴きの岬)
ブロンズベスト	3~4	3	2	なし	100	137	銅×1、毛×1	●鍛…Aテルミナ(~#11)、Aガルドーブ(~#11) ●落…ノッポドワッフ(Hヒドラの沼) ●盗…ソルトン(A蛇骨館)
アイアンベスト	6~7	3	4	なし	420	450	はがね×1、毛×1、牙×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、Hガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●落…ソルトン(A死炎山)、マルチェラ(A死炎山)、ドラグナー ●他…竜のエサやり(100回)のごほうび(→P.441)
ミスリルベスト	9~10	3	7	なし	1200	970	ミスリル銀×1、毛×1、牙×1	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAガルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●拾…H蛇骨館(MAP10-7H)
デナドロベスト	11~13	3	10	なし	3990	2830	デナドロ石×1、毛×1、牙×1	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~) ●落…ソルトン(A亡者の島)
プリズムベスト	14~16	3	12	なし	19200	9120	虹色の貝殻×1、毛×1、牙×1、こうら×1、輝くしずく×1、輝く火×1、輝く蓋×1、輝く砂×1	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)

名前	防御力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	構成素材
ボーンメイル	2~3	0	1	なし	60	140	骨×1、体液×1、うろこ×1
入手方法	●鍛…HAアルニ村(Hはセルジュ時) ●落…ゾア(A影切りの森) ●盗…テンクルフ(A影切りの森) ●初…セルジュ、キッド、レナ、ポシュル、ラディキーダン、アルフ、スラッシュ、ヒエール						
ブロンズメイル	4~5	0	3	なし	200	212	骨×1、銅×1、体液×1、毛×1
入手方法	●鍛…Aテルミナ(~#11)、Aカルトーブ(~#11) ●落…シェネラル、トワッフ(Hヒトラの森) ●拾…A蛇骨館(MAP10-13A) ●他…龍のエサやり30回のごほうび(→P441) ●初…コルチャ、ママチャ、改良型フィオなど計8人						
アイアンメイル	7~8	0	5	なし	560	467	銅×1、はがね×1、体液×1、皮×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(~#11)、Hカルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●落…シュカール(A死炎山) ●初…メル、トク、スプリガン、イシト、龍の子、星の子、シャネス、カフ夫など計12人						
ミスリルメイル	10~11	0	8	なし	2000	1415	はがね×1、ミスリル銀×1、体液×1、皮×1、こうら×1
入手方法	●鍛…Hアルニ村(ヤマネコ時)、Aテルミナ(#19~/虹イベント前)、HAカルドーブ(Aは#21~)、かじやの職人魂(#15~/虹イベント前) ●落…蛇骨大佐 ●初…ツクヨミ、蛇骨大佐、カーシュ、スティーナなど計14人						
デナドロメイル	13~14	0	12	なし	9310	4945	ミスリル銀×1、デナドロ石×1、体液×1、皮×2、こうら×2
入手方法	●鍛…Aテルミナ(#19~)、HAガルドーブ(Hは#19~、Aは#21~)、Hマブーレ(復興後)、かじやの職人魂(#19~) ●落…シュカール(A亡者の島) ●初…ミキ、オルハ						
プリズムメイル	17~18	0	14	なし	24000	12627	デナドロ石×1、虹色の貝殻×1、皮×1、こうら×1、6種類の輝く素材×各1
入手方法	●鍛…Aテルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後)						
ブループレート	7~9	0	4	青属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3587	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝くしずく×1、輝く火×2
入手方法	●盗…水龍						
レッドプレート	7~9	0	4	赤属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3587	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝くしずく×2、輝く火×1
入手方法	●盗…炎龍						
グリーンプレート	7~9	0	4	緑属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3587	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝く葉×1、輝く砂×2
入手方法	●盗…緑龍						
イエロープレート	7~9	0	4	黄属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3587	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝く葉×2、輝く砂×1
入手方法	●盗…土龍						
ホワイトプレート	7~9	0	4	白属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3962	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝くしお×1、輝くスミ×2
入手方法	●盗…天龍						
ブラックプレート	7~9	0	4	黒属性のエレメントによるダメージを吸収	—	3962	銅×2、はがね×2、ミスリル銀×2、目玉×1、こうら×1、ネジ×1、輝くしお×2、輝くスミ×1
入手方法	●盗…黒龍						
わくわくスーツ	6~8	0	4	HP自動回復の能力あり	—	3182	銅×1、はがね×1、ミスリル銀×1、はね×4、うろこ×4、皮×2、輝くしお×1
入手方法	●拾…H隠者の小屋(MAP13-2H)						

名前	防御力	[illegible]	[illegible]	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材
はねのドレス	3~4	0	4	女性専用	—	527	骨×1、銅×1、はね×4、毛×2
	入手方法	●盗…スカルフ ●拾…🄰ガルドーブ(MAP11-10🄰)					
うろこのドレス	5~6	0	6	女性専用	—	880	骨×1、はがね×1、うろこ×4、毛×2
	入手方法	●拾…🄷水龍の島(MAP15-5🄷／水龍の島をドワッフが襲撃するイベントを起こした場合のみ、宝箱の前にいるドワッフを倒しておかなければ入手できない)					
こうらのドレス	7~8	0	8	女性専用	—	1685	骨×1、ミスリル銀×1、毛×2、皮×4
	入手方法	●拾…🄷蛇骨館(MAP10-4🄷)					
ネジのドレス	9~10	0	10	女性専用	—	7907	骨×1、テナトロ石×1、はね×4、うろこ×4、毛×2、皮×4
	入手方法	●拾…🄷滅びの塔(MAP25-6🄷)					
女神のドレス	11~12	0	12	女性専用	—	6345	骨×1、ミスリル銀×1、テナドロ石×1、はね×2、うろこ×2、毛×2、皮×2
	入手方法	●落…ヴィータ#2、ヴィータ#3 ●盗…ヴィータ#1 ●拾…ルッカハウス(MAP34-1)					
そよ風のマント	6~7	12	4	子供専用	—	337	骨×1、銅×1、皮×2、種子×2
	入手方法	●盗…炎龍(変身前) ●他…🄷水龍の島をドワッフが襲撃するイベント中にロゼッタからもらう(ロゼッタが生存している場合のみ／→P.255)					
雲のマント	8~9	18	6	子供専用	—	755	骨×1、はがね×1、こうら×2、種子×2
	入手方法	●盗…マツリもの、ブテラ、ボム					
ほしくずのマント	10~11	24	8	子供専用	—	1175	骨×1、ミスリル銀×1、ネジ×2、種子×2
	入手方法	●盗…エルゼ ●拾…ルッカハウス(MAP34-3)					

アクセサリー

名前	[illegible]	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材
ボーンメット	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	40	37	骨×1、ネジ×1
	入手方法	●鍛・🄷🄰アルニ村、🄰テルミナ(~#11) ●落 シュカール(🄰風鳴きの岬)、ソルトン(🄰影切りの森) ●盗・アカシア兵(🄰蛇骨館・崖、🄰蛇骨館 など) ●拾 🄷アルニ村(MAP2-8🄷)、🄷🄰トカゲ岩(MAP3-3🄷、3-1🄰)			
ブロンズメット	防御力+2、魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	100	90	銅×1、ネジ×1
	入手方法	●鍛…🄰テルミナ(~#11)、🄰ガルドーブ(~#11) ●落…ヒゲドワッフ(🄷ヒドラの沼) ●盗…アカシアチーフ(🄰蛇骨館) ●拾…🄰蛇骨館(10-15🄰) ●他…龍のエサやり(20回)のごほうび(→P.441)			
アイアンメット	防御力+3、魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	420	402	はがね×1、牙×1、ネジ×1
	入手方法	●鍛…🄷アルニ村(ヤマネコ時)、🄰テルミナ(~#11)、🄷ガルドーブ(~#18)、かじやの職人魂(~#18) ●落…パレポリ兵			
ミスリルメット	防御力+4、魔法防御力+2	【かぶりもの】なし	1600	1087	ミスリル銀×1、皮×1、牙×1、ネジ×1
	入手方法	●鍛・🄷アルニ村(ヤマネコ時)、🄰テルミナ(#19~／虹イベント前)、🄷🄰ガルドーブ(🄰は#21~)、かじやの職人魂(#15~／虹イベント前) ●落…ケンシャ、ブノフ ●拾…🄷蛇骨館(MAP10-5🄷)			

名称	変化する能力値と変化値	特性	[illegible]	[illegible]	構成素材	入手方法
デナドロメット	防御力+5、魔法防御力+2	【かぶりもの】なし	6650	3587	デナドロ石×1、うろこ×1 皮×1、牙×1、ネン×1	●鍛…[A]テルミナ(#19~)、[H][A]ガルドーブ([H]は#19~、[A]は#21~)、[H]マブーレ(復興後 かじやの職人魂(#19~) ●盗…アカニィ(ルッカハウス)
プリズムメット	防御力+6、魔法防御力+3	【かぶりもの】なし	16800	8322	虹色の貝殻×1 牙×1 ネン×1 輝くしずく×1 輝く火×1 輝く葉×1、輝く砂×1	●鍛…[A]テルミナ(#22~/虹イベント後)、かじやの職人魂(#22~/虹イベント後
かぜぼうし	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】風邪効果を無効化	—	337	銅×1、輝くしずく×1	●盗…ビビン([A]影切りの森)、巨大ネバルー、バル、エイエイ([H]水龍の島、[H]マブーレ)
しっぷのぼうし	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】やけど効果を無効化	—	337	銅×1、輝く火×1	●落…ネバルー([A]影切りの森、[A]蛇骨館) ●盗…ビグママン([H]溺れ谷)、ガオンジャ([H]死炎山) ●拾…[A]死炎山(MAP16-5[A])
毒消しのぼうし	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】毒効果を無効化	—	337	銅×1、輝く葉×1	●落…テビット([H]蛇骨館・崖、[A]蛇骨館) ●盗…ダイモウジャ([H][A]亡者の島)
ギブスのぼうし	防御力+1、魔法防御力+1	【かぶりもの】ねんざ効果を無効化	—	337	銅×1、輝く砂×1	●盗…シュガール([A]蛇骨館)、マルロザリー
ガラクタティアラ	魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	—	660	骨×1、目玉×1 体液×1 はね×1 うろこ×1、毛×1 皮×1 牙×1 こうら×1、ネン×1 種子×1	●盗…カオスモンキー、カメリオ、ダークセルジュ、ププロティ、オウル ●拾…[H]滅びの塔(MAP25-1[H])
黄金のティアラ	魔法防御力+1	【かぶりもの】なし	—	75000	銅×1、はがね×1、ミスリル銀×1	●落…ヴィータ#3 ●他…[H]亡者の島でのナタクとのバトルに勝利する
ビネガーパンツ	防御力+13	【かぶりもの】バトル中、つねに臆病+めまい+暗闇状態になる	—	9310	デナドロ石×1、毛×10	●落…ビネガー
マヨネーのブラ	魔法防御力+13	【かぶりもの】男性専用。バトル中、つねに過労+呪い状態になる	—	18180	ミスリル銀×1、はね×10	●盗…マヨネー
パワーてぶくろ	攻撃力+1	なし	—	207	銅×1、牙×1	●落…カーシュ([A]風鳴きの岬)、スカルフ ●盗…カーシュ([A]風鳴きの岬)、シュガール([A]蛇骨館)、ルートヴィッヒ、ライフレス([A]天下無敵号)、ヤマネコ(影)、カオンジャ([H]死炎山)
龍騎士のこて	攻撃力+3	なし	—	520	はがね×1、牙×2	●落…シュガール([A]死炎山)、蛇骨大佐 ●盗…アカシア龍兵([A]古龍の砦/※1) ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-8[A])
パワーシール	攻撃力+5	なし	—	1260	ミスリル銀×1、牙×3	●落…マーク ●盗…ティラノ
銀縁のルーペ	正確さ+2 (※2)	なし	—	137	銅×1、毛×1	●盗…ソルトン([A]風鳴きの岬)、マルチェラ([A]蛇骨館) ●拾…[H]トカゲ岩(MAP3-2[H])

名前	変化する能力値と変化量	特性	購入額	売却額	構成素材	入手方法
サーチスコープ	正確さ+4 (※2)	なし	—	380	はかね×1、毛×2	●盗…テングルフ([H]影切りの森)、らっしゅまる、アカニィ([A]死炎山)、グレムリン、マネキン ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-27[A])
サードアイ	正確さ+6 (※2)	なし	—	1050	ミスリル銀×1、毛×3	●盗…オウル、ソイソー
マジックリング	魔法攻撃力+1	なし	—	162	銅×1、うろこ×1	●落…シュガール([A]蛇骨館)、炎龍(変身前) ●盗…ヤマネコ(影)、炎龍(変身前) ●拾…[H]水龍の島(MAP15-2[H])
空魔士のリング	魔法攻撃力+2	なし	—	430	はがね×1、うろこ×2	●落…ソルトン([A]死炎山)、ヤマネコ ●盗…ヤマネコ、ティーバ、ジェリーキング
マジックシール	魔法攻撃力+4	なし	—	1125	ミスリル銀×1、うろこ×3	●落…フェイト ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-30[A])
龍騎士の誇り	攻撃力+1、正確さ+2、魔法攻撃力+1 (※2)	なし	—	1690	ミスリル銀×1、うろこ×2、毛×2、牙×2	●落…ガライ ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-12[A])
龍騎士の誓い	攻撃力+3、正確さ+4、魔法攻撃力+2 (※2)	なし	—	4480	デナドロ石×1、うろこ×2、毛×2、牙×2	●他…操作キャラクターがセルジュにもどったあと、蛇骨大佐がパーティーにいる状態で[H]テルミナの酒場のママに話しかけて隠し部屋へ行き、壁にかかっている旗を調べる
ニーパッド	防御力+1	なし	—	152	銅×1、皮×1	●落…ワッホイタンク、アカシア龍兵、スコッポ ●盗…マシンナリー([A]古龍の砦)、シュガール([A]風鳴きの岬)、ゾア([A]影切りの森)、オクトガル、ワッホイタンク ●他…龍のエサやり(10回)のごほうび(→P.441)
エルボパッド	防御力+3	なし	—	410	はがね×1、皮×2	●落…ティーバ、ラウム ●盗…スカイフレーム
ヒップパッド	防御力+5	なし	—	1095	ミスリル銀×1、皮×3	●落…オルハ ●盗…タワーセル
銀のペンダント	魔法防御力+1	なし	—	237	銅×1、こうら×1	●落…アカニィ([A]死炎山) ●盗…アカシア龍兵 ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-13[A])
金のペンダント	魔法防御力+2	なし	—	580	はがね×1、こうら×2	●落…地獄の料理長
形見のペンダント	魔法防御力+4	なし	—	—	(分解不能)	●他…[A]亡者の島でのシュガール&ソルトンとのバトルに勝利後、シュガールからもらう
ダンスシューズ	回避率+6	【靴】なし	—	147	銅×1、はね×1	●落…マルチェラ([A]死炎山) ●盗…ソルトン([A]蛇骨館)、ボクスリプス、マルチェラ([A]蛇骨館)、ドギィ([A]死炎山)、グレムリン

※1…レヘルスターを所持しているアカシア龍兵のみ
※2…アクセサリーの「正確さ」は、武器の「命中率」とは異なり、キャラクターの能力値である正確さの値を上げる →P.218

名前	変化する能力値と変化値	特殊	[illegible]	[illegible]	構成素材	入手方法
カンフーシューズ	回避率＋12	【靴】なし	―	400	はがね×1、はね×2	●落…デビット（[H]蛇骨館・庭） ●盗…ソルトン（[A]死炎山）、ハレボリチーフ、オルハ ●拾…[H]死海（MAP24-4[H]）
ウイングシューズ	回避率＋18	【靴】なし	―	1080	ミスリル銀×1、はね×3	●落…エルゼ ●盗…ププロティ、マヨネー
ディフェンサー	防御力+1、回避率+6、魔法防御力+1	なし	―	1750	ミスリル銀×1、はね×2、皮×2、こうら×2	●落…ギャダラン、タワーセル
ディフェンサーS	防御力+3、回避率+12、魔法防御力+2	なし	―	4540	デナドロ石×1、はね×2、皮×2、こうら×2	●拾…[A]星の塔（MAP36-8[A]）
スタミナリング	スタミナ回復力＋1	なし	―	255	はがね×1、目玉×1	●落…バレボリチーフ ●盗…ゾア（[A]死炎山）、蛇骨大佐 ●拾…[H]死海（MAP24-4[H]）
スタミナベルト	スタミナ回復力＋2	なし	―	820	ミスリル銀×1、目玉×2	●落…ダークセルジュ ●盗…ブテラ ●他…グランド・スラムの1戦目の賞品（→P.204）
レジストリング	ST異常持続時間－1	なし	―	267	はがね×1、種子×1	●落…エフト（[H]マブーレ）、ティラノ、ヒトラフレーム ●拾…[H]隠者の小屋（MAP13-2[H]）
レジストベルト	ST異常持続時間－2	なし	―	845	ミスリル銀×1、種子×2	●落…ジェリーキング ●盗…ソルトン（[A]亡者の島） ●拾…[H]死海（MAP24-4[H]） ●他…グランド・スラムの2戦目の賞品（→P.204）
銀のイヤリング	―	【イヤリング】バトル開始時に残りHPが5%増える ※3	―	330	はがね×1、体液×2	●落…カーシュ（[A]死炎山）、アカシア兵（[A]古龍の砦）、ルートヴィッヒ ●拾…[A]蛇骨館（MAP10-14[A]／[A]蛇骨館脱出後に入手可能）
金のイヤリング	―	【イヤリング】バトル開始時に残りHPが8%増える ※3	―	975	ミスリル銀×1、体液×3	●落…ゾア（[A]死炎山）、アカニィ（[H]死炎山） ●盗…アカシア龍兵、SABLOW、リブリ
光のイヤリング	―	【イヤリング】バトル開始時に残りHPが12%増える（※3）	―	3425	デナドロ石×1、体液×4	●落…ブテラ、ヴィータ#2 ●盗…エフト（[H]水龍の島）、ブッフ、ティラノ、フェイト、ジェリーキング ●拾…[H]死海（MAP24-5[H]）
希望のイヤリング	―	【イヤリング】バトル開始時に残りHPが15%増える ※3	―	5122	はがね×1、ミスリル銀×1、デナドロ石×1、体液×5	●落…時を喰らうもの（初期形態）
夢みるはちまき	―	バトル開始時にパワーレベルが1上昇する（効果は重複可）	―	1037	銅×1、はがね×1、ミスリル銀×1	●落…ミゲル、ダリオ ●他…グランド・スラムの3戦目の賞品（→P.204）
夢みるはらまき	―	バトル開始時にパワーレベルが2上昇する（効果は重複可）	―	3335	はがね×1、ミスリル銀×1、デナドロ石×1	●落…マヨネー

※3…端数切り捨て　バトル開始時のみ最大HPを超える場合もあり

名前	変化する能力値と数値	効果	買値	売値	構成素材
夢みるこしまき	—	バトル開始時にパワーレベルか8上昇する	—	6962	ミスリル銀×1、テナトロ石×1、虹色の貝殻×1
	入手方法	●他…次元の狭間でのビネガー&マヨネー&ソイソーとのバトルに勝利後、部屋の外周を規定回数まわってから巨大スペッキオに話しかける(→P.437)			
海のお守り	—	青属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1112	銅×1、ミスリル銀×1、輝くしずく×1
	入手方法	●盗…サイドステップ([H]水龍の島)、ドルアイス ●拾…[A]古龍の砦(MAP17-9[A]か17-10[A]のどちらか/→P.443)			
炎のお守り	—	赤属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1112	銅×1、ミスリル銀×1、輝く火×1
	入手方法	●盗…アカニィ([H]死炎山)、ドルマグマ ●拾…[A]古龍の砦(MAP17-20[A])			
森のお守り	—	緑属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1112	銅×1、ミスリル銀×1、輝く風×1
	入手方法	●盗…ロングレッグ、ドルウィンド ●拾…[H]影切りの森(MAP8-4[H])			
大地のお守り	—	黄属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1112	銅×1、ミスリル銀×1、輝く砂×1
	入手方法	●落…ガルゴル、オウル ●盗…ビギニング、ルルー、ドルクレイ ●拾…[A]古龍の砦(MAP17-5[A])			
天使のお守り	—	白属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1237	銅×1、ミスリル銀×1、輝くしお×1
	入手方法	●落…ププロティ ●盗…巨星の子、ドルホーリー ●拾…[A]古龍の砦(MAP17-25[A])			
暗闇のお守り	—	黒属性エレメント使用不可効果を無効化	—	1237	銅×1、ミスリル銀×1、輝くスミ×1
	入手方法	●盗…カゲネコ、ヒドラフレーム、ドルヘビィ ●拾…[A]蛇骨館(MAP10-7[A])、[A]古龍の砦(MAP17-25[A])			
青いブローチ	—	青属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●他…オルハがパーティーにいる状態で[H]ガルドーブの診療所にいるドクに話しかける			
赤いブローチ	—	赤属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●落…アカニィ(ルッカハウス) ●盗…アカニィ([H]死炎山、ルッカハウス)、ドルマグマ ●拾…[H]死炎山(MAP16-5[H])			
緑のブローチ	—	緑属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●盗…ロングレッグ、ドルウィンド ●拾…[H]世界のへそ(MAP28-1[H])			
黄のブローチ	—	黄属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●落…オウル ●盗…ビギニング、ドルクレイ ●拾…[A]クロノポリス(MAP32-1[A])			
白いブローチ	—	白属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●盗…ヴィータ#1、ヴィータ#2、ヴィータ#3、巨星の子、ドルホーリー ●拾…[A]クロノポリス(MAP32-3[A])			
黒いブローチ	—	黒属性のステータス異常をすべて無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●盗…ドルヘビィ			
星のかけら	—	風邪、やけど、毒、ねんざ効果を無効化	—	—	(分解不能)
	入手方法	●拾…[H]海月海(MAP35-3[H])			

名前	変化する能力値と変化値	解説	買値	売値	構成素材
月のメガネ	—	【メガネ】攻撃によって受けるダメージを25%減らす	—	3335	はがね×1、ミスリル銀×1、テナトロ石×1
	入手方法	●落…ツクヨミ　●盗…ツクヨミ			
太陽のメガネ	—	【メガネ】攻撃によって与えるダメージを25%増やす	—	3335	はがね×1、ミスリル銀×1、テナトロ石×1
	入手方法	●落…ジンジルクス			
下級魔剣士の証	—	【魔剣士の証】スワローまたはソードを装備可能なキャラクター専用。直接攻撃の属性が、受けたエレメント(※4)の属性と同じになる	—	75	鋼×1
	入手方法	●落…ヤマネコ(影)　●拾…カオスフィールド(MAP18-4)			
中級魔剣士の証	—	【魔剣士の証】スワローまたはソードを装備可能なキャラクター専用。直接攻撃の属性が、受けたエレメント(※4)の属性と同じになる	—	210	はがね×1
	入手方法	●落…ヤマネコ　●盗…シュガール([A]死炎山)、ソルトン([A]亡者の島)、ヤマネコ　●拾…[A]ヒドラの沼(MAP12-5[A])			
上級魔剣士の証	—	【魔剣士の証】スワローまたはソードを装備可能なキャラクター専用。直接攻撃の属性が、受けたエレメント(※4)の属性と同じになる	—	600	ミスリル銀×1
	入手方法	●落…ダークセルジュ　●盗…ダリオ　●拾…[A]死炎山(MAP16-5[A])			
勇者バッジ	回避率+24	ピエール専用。勇者の剣&勇者の盾と併せて装備することで勇者効果を得られる(→P.451)	—	—	(分解不能)
	入手方法	●初…ピエール			
勇者の盾	防御力+1、魔法防御力+1	ピエール専用。勇者の剣&勇者バッジと併せて装備することで勇者効果を得られる(→P.451)	—	—	(分解不能)
	入手方法	●拾…[A]蛇骨館(MAP10-13[A])			
覚えるツボ	—	倒したモンスターが、スプリガンの【スタイルコピー】で変身できるモンスターとして追加される	—	10	骨×5
	入手方法	●盗…シュガール([A]亡者の島)　●拾…[A]クロノポリス(MAP32-6[A])			
えちごやのさいふ	—	【さいふ】モンスターから得られるお金が25%増える	—	1102	骨×3、鋼×3、はがね×3
	入手方法	●拾…[A]テルミナ(MAP7-17[A])			

※4……固有レベルがLv1～6の攻撃系エレメントのみ

素　材

名前	所持モンスター	入手できる場所
骨	●落…コドモ大トカゲ、ミノランタン、ニワトリス([A]溺れ谷、[A]影切りの森)、バイレッタ、スカイフレーム ●盗…モウジャダマ([A]天下無敵号)	●拾…[H][A]トカゲ岩(MAP3-3[H]、3-2[A])、[H][A]風鳴きの岬(MAP5-1[H]、5-1[A])、[H]ヒドラの沼(MAP12-1[H]) ●他…コンパス・ルーレットのランク4の景品(→P.445)、エレメント・トレード([H]テルミナ)
鋼	●落…アカシアチーフ([A]蛇骨館)、マジックポット、ネオス、ドワッフ([H]水龍の島)、ヒドラなど ●盗…カーシュ([A]風鳴きの岬)、スカルフ、ライフレス([A]影切りの森)、ビハビバ	●拾…[A]ヒドラの沼(MAP12-1[A]、12-9[A]) ●他…エレメント・トレード([H]テルミナ)
はがね	●落…マシンナリー([A]古龍の砦)、ナイトフライヤ([H]蛇骨館)、バイレッタ、ドギィ([A]死炎山)など ●盗…サージェント、ジェネラル、ドワッフ([H]水龍の島)、ヒゲドワッフ([H]水龍の島)、バイレッタなど	●拾…[H][A]水龍の島(MAP15-1[H]、15-1[A]×2、15-2[A]×2) ●他…幽霊船イベント中に[A]天下無敵号で海賊からもらう(→P.363)、コンパス・ルーレットのランク3の景品(→P.445)、エレメント・トレード([H]テルミナ)

名前	所持モンスター	入手できる場所
ミスリル銀	●落…カウド([H]溺れ谷)、テングルフ([H]影切りの森)、マネキン、アティオス、ブッフ、イワヲ、ミズコアなど ●盗…ニワトリス([H]影切りの森、[H]溺れ谷)、ガオンジャ([H]死炎山)、ブッフ、イワヲ、ハリキュウなど	●拾…[H]溺れ谷(MAP6-1[H]、6-2[H])、カオスフィールド(MAP18-4×2)、[H]滅びの塔(MAP25-1[H]、25-4[H]) など ●他…コンパス・ルーレットのランク2の景品(→P.445)、エレメント・トレード([H]テルミナ)
デナドロ石	●落…シュガール([A]亡者の島)、ソルトン([A]亡者の島)、ビギニング、アンダロプ、マークなど ●盗…マシンナリー([H]古龍の砦)、カメリオ、マーク、リブリ、バトロ、バレル、ジンジルクスなど	●拾…[A]蛇骨館(MAP10-32[A])、[H]死炎山(MAP16-4[H])、[H][A]世界のへそ(MAP28-1[H]、28-2[H]×4、28-3[H]×2、28-2[A]×2、28-3[A]×2)、[H]土龍の島(MAP29-3[H]×2)など ●他…コンパス・ルーレットのランク1の景品(→P.445)
虹色の貝殻	●落…ナタク ●盗…ダークセルジュ、ベリル、ジンジルクス	●拾…[A]アルニ村(MAP2-3[A])、[A]蛇骨館(MAP10-16[A]/→P.282)、クロノポリス(MAP32-13[A])、[A]海月海(MAP35-2[A]、35-3[A])、[A]星の塔(MAP36-9[A]、36-11[A]、36-12[A]) ●他…各所(→P.212)
目玉	●落…ネストール([A]蛇骨館・崖)、モベチャン([A]影切りの森)、オブザドゥ、モウジャダマ([H][A]亡者の島)、デボラ、ジアース	●拾…[A]亡者の島(MAP22-1[A]) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
体液	●落…ビイチボウイ、ネバルー([A]影切りの森、[A]蛇骨館)、ゾンビフライ、イモムー、グレムリン、ルルー ●盗…ネバルー([A]影切りの森、[A]蛇骨館)	●拾…[A]蛇骨館(MAP10-32[A]) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
はね	●落…コドモ大トカゲ、ニワトリス、デビット([H]蛇骨館・崖)、ウィンガル、ウィンゲル、セブンスター、スコッポ、ロングレッグなど ●盗…ニワトリス([A]溺れ谷、[A]影切りの森) など	●拾…[A]トカゲ岩(MAP3-3[A])、[H]ヒドラの沼(MAP12-1[H])、[H]滅びの塔(MAP25-1[H]、25-3[H]) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
うろこ	●落…サンドラ、ミノランタン、ビビン([A]影切りの森)、エフト、トロビクス、ハリキュウ	●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
毛	●落…ビグベイベー([A]溺れ谷)、ビバビバ、ヒゲドワッフ([H]ヒドラの沼)、ガオンジャ([H]死炎山)、カゲネコ ●盗…ビグベイベー([A]溺れ谷)	●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
皮	●落…ビグベイベー([H]溺れ谷)、ビグママン([A]溺れ谷)、ライフレス([A]影切りの森、[A]ヒドラの沼、[A]天下無敵号)、ノッポドワッフ([H]水龍の島)、ガオンジャ([A]死炎山)、グレムリン、エイエイなど	●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
牙	●落…サンドラ、オトナ大トカゲ、ドギィ	●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
こうら	●落…カウド([H]溺れ谷)、セブンスター、ゴブルム、センティ、ドラグナー、サイドステップ([H]水龍の島)、アンダロプ ●盗…カウド([H]溺れ谷)	●拾…[A]ヒドラの沼(MAP12-8[A])、[H]亡者の島(MAP22-1[H]) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
ネジ	●落…マシンナリー([H][A]古龍の砦)、SABLOW、アティオス、バトロ、バレル ●盗…ネオス、ワッホイタンク、サンフェイサー	●拾…[H]死海(MAP24-3[H]×2) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)
碍子	●落…カウド([A]溺れ谷)、バルブゥ、ボルクルス([A]影切りの森) ●盗…ネストール([A]蛇骨館・崖)、改良バルブゥ	●拾…[A]ヒドラの沼(MAP12-6[A]) ●他…エレメント・トレード([H][A]テルミナ、[H][A]ガルドーブ)

【輝く素材】

虹色の貝殻製の装備を造るときに必要となる、6種類の特別な素材。召喚エレメントで敵を倒せば入手できる。

名前	所持モンスター	入手できる場所
輝くしずく	なし	●他…モンスターを『Gフロッグ』または『テラホエール』で倒す（レベルスターを持っているモンスターをのぞく）
輝く火	なし	●他…モンスターを『マリード』または『サラマンダ』で倒す（レベルスターを持っているモンスターをのぞく）

名前	所持モンスター	入手できる場所
輝く葉	なし	●他…モンスターを『ソニア』または『シニー』で倒す（レヘルスターを持っているモンスターをのぞく）
輝く砂	なし	●他…モンスターを『ゴーレム』または『雷蛇』で倒す（レヘルスターを持っているモンスターをのぞく）
輝くしお	なし	●他…モンスターを『セインツ』で倒す（レヘルスターを持っているモンスターをのぞく）
輝くスミ	なし	●他…モンスターを『訪問者』または『シ・エント』で倒す（レヘルスターを持っているモンスターをのぞく）

キーアイテム

大トカゲのウロコ



入手 [H]アルニ村のノコギリカブリの前にいる漁師に話しかけ、選択肢で「きっとそうだね！」を選ぶ

効果 [H]アルニ村のキキの家の前にいる男の子（チーボ）にタダであげると、『アップリフト』がもらえる

ヘケランの骨



入手 [H]アルニ村のレストランの奥にある部屋のベッドを調べる

効果 [H]アルニ村にいるポシュルに見せると、ポシュルが仲間になる（→P.29）

サメの歯のお守り



入手 [H]アルニ村のキキの家にいる、キキの父親に話しかける ※5

効果 [A]風鳴きの岬でのカーシュたちとのバトル後、[A]アルニ村でキキの父親に見せると、ラッキーダンが仲間になる（→P.30）

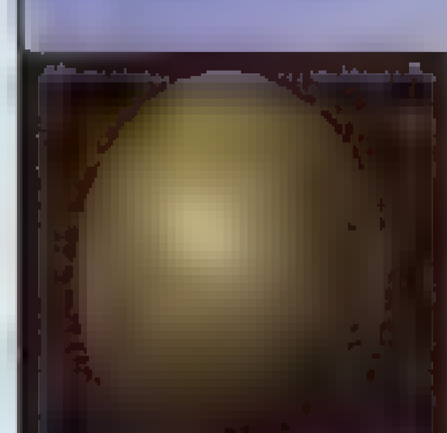
試作テレシフター



入手 [A]風鳴きの岬でキットを仲間にした場合は[A]アルニ村で、仲間にしなかった場合は[A]テルミナの蛇骨像前で、キットからもらう

効果 パーティーメンバーを変更できる。ワールドマップ上および運命の書にふれているときに使用可能

大きなたまご



入手 [A]溺れ谷にあるニワトリスの巣で拾う

効果 [H]古龍の砦の地下にある装置に置いて、ふ化させると、龍の子を仲間にできる

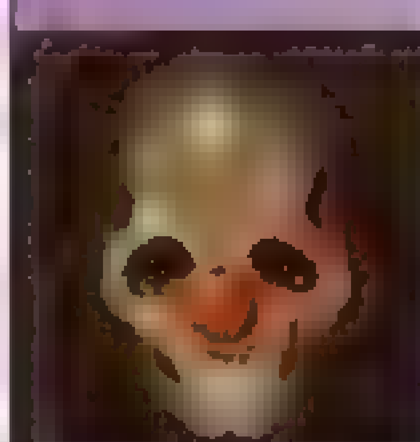
青リンドウの花



入手 [A]溺れ谷の上層部で採る

効果 はじめて[A]テルミナの霊廟を訪れたときに、タダまたは有料でグレンに渡すと、その後のグレンたちのセリフが一部変化する

しゃれこうべ



入手 [A]溺れ谷の上層部にある龍の頭がい骨に近づき、出てきたしゃれこうべの依頼を受ける（断ると二度と入手できない）

効果 スカールの一部。必要な骨（全6種類）をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

いかった肩甲骨



入手 [A]影切りの森にある滝の裏の洞窟で、古ぼけた手記を読み、選択肢で「拾ってみる」を選ぶ

効果 スカールの一部。必要な骨（全6種類）をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

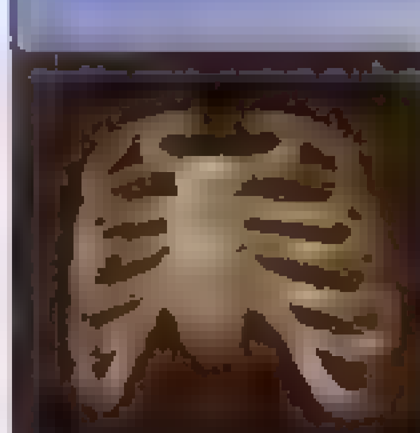
まっすぐな背骨



入手 [A]ヒトラの沼（MAP12-7[A]）にある穴の奥で拾う

効果 スカールの一部。必要な骨（全6種類）をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

骨太なろっ骨



入手 [A]水龍の島で滝の跡の周辺にいる調査隊員に話しかける

効果 スカールの一部。必要な骨（全6種類）をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

※5 …操作キャラクターがヤマネコに変わる前で、なおかつ[A]アルニ村でキキの父親と話す前のみ

しっかりした骨盤



[A]カルトーブのエレメント・トレード屋に話しかけ、選択肢で「素材と交換して」を選んだあと、彼女の依頼を受ける

スカールの一部。必要な骨(全6種類)をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

バラバラの骨



[A]亡者の島(MAP22-1[A])の左上にある穴の奥で拾う

スカールの一部。必要な骨(全6種類)をすべて集めると、[A]テルミナにあるスカールの家で、スカールを仲間にできる

勇者バッジ



[A]蛇骨館への潜入ルートを探すときに、[A]テルミナの鍛冶屋にいるヒエール→外にいる男の子(ジョン)の順に話しかける

ヒエールに渡したあとに、再度話しかけると、ヒエールを仲間にできる(→P.33)

香り袋



[A]影切りの森で滝の裏の洞窟に置かれた宝箱から取る

[A]影切りの森の道をふさいでいるホルクルスをどかすのに必要(→P.251)

蛇骨館のカギ



[A]蛇骨館の龍小屋で、龍のエサやりをクリアしたあと、右上にある棚を調べる

[A]蛇骨館の正面扉が開けられるようになる

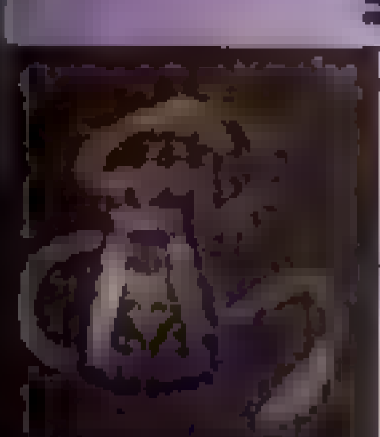
飾り物の盾



[A]蛇骨館の武器庫の壁から取る

[A]蛇骨館の武器庫にある隠し部屋の扉を開けるのに必要(→P.282)

星色のお守り袋



[A]カルドーブの診療所でキッドからもらう(→P.254、260)、またはカオスフィールドでツクヨミからもらう(→P.264)

[H][A]オパーサの浜や[H]ヒドラの沼に発生する次元のゆらぎのそばで使うと、次元を移動できる

緑の音色の鈴



操作キャラクターがヤマネコに変わる前に、[A]カルドーブの酒場にいるトワッフに2回つづけて話しかける

[H][A]ヒドラの沼の段差に生えている植物の前で使うと、植物の茎が曲がる

ヒパ族の虫笛



[H]ヒドラの沼にある巨木でのビバビバとのバトル後、ビバビバが置いていく宝箱から取る

[H][A]ヒドラの沼(MAP12-2[H]、12-4[H]、12-2[A])や[H][A]世界のへそ(MAP28-1[H][A])で吹くと、ロザリーがくる※6

ヒドラの体液



キッドを助けるルートにおいて、[H]ヒドラの沼でのヒドラとのバトル後、その死体を調べる

[A]カルドーブの診療所にいるトクに渡すと、キッドが全快して仲間になる

白い詩集



[A]アルニ村のレストランにいるウェイトレスに話しかけたあと、[H]アルニ村のレストランにいるウェイトレスに話しかける

[A]アルニ村のレストランにいるウェイトレスに見せると、虹色の貝殻がもらえる

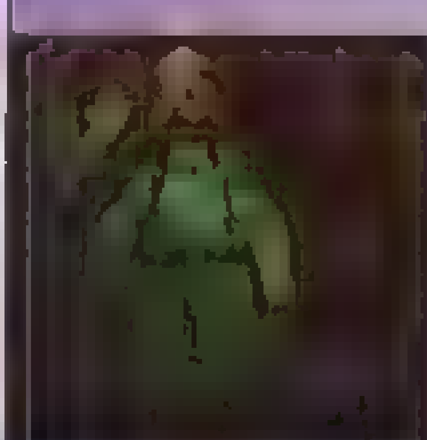
客間のカギ



[A]蛇骨館脱出後に、[A]蛇骨館の地下牢の階段そばにあるバケツを調べる

[A]蛇骨館の1Fにある客間の扉を開けるのに必要

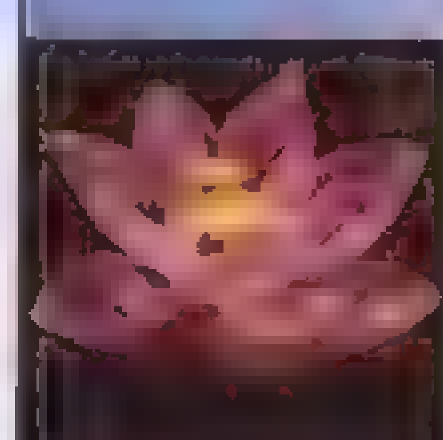
調査隊の装備



[H]ヒドラの沼にある巨木の頂上で調査隊隊長に話しかける

[H]ヒドラの沼の沼地を歩いてもダメージを受けなくなる

生命の輝き



[A]ヒドラの沼の最深部(MAP12-10[A])にある宝箱から取る

[A]蛇骨館の屋上にいる改良種フィオに与えると、改良種フィオが仲間になる

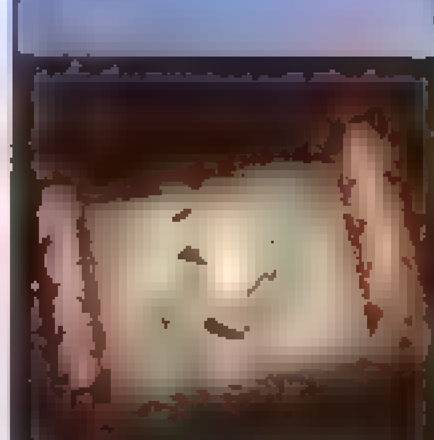
氷の息



[A]死炎山でのカーシュ&ゾア&マルチェラとのバトルに勝利する前に、[H]水龍の島で水龍と会話する

[H][A]死炎山の溶岩のそばで使うと、溶岩が凍ってダメージを受けなくなる。[A]隠者の小屋の熱を持った地面も冷やせる(→P.70)

かじやの職人魂



[H]テルミナの鍛冶屋にいるザッパを仲間にするとき、ザッパからもらう

鍛冶屋を呼び出す。ワールドマップ上および運命の書にふれているときに使用可能

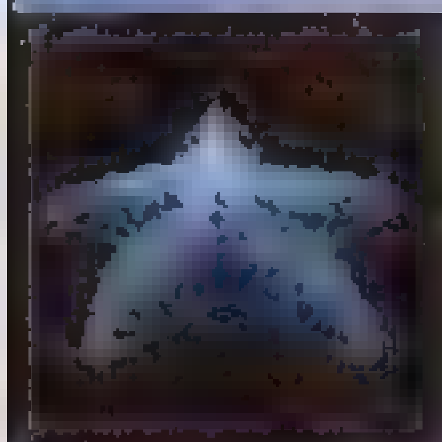
※6 MAP12-4[H]で呼べるのは最初の1回のみ。MAP12-2[H]および[A]で呼べるのは、六龍の加護を受けるイベント開始後

きのこ



- [H]影切りの森の地下水脈(MAP8-7[H])にいる子どもの父親を助けたとき、父親からもらう(→P.266)
- [H]影切りの森で滝の裏の洞窟にいる男に渡すと、キノコが仲間になる

星のかけら



- [H]海月海の海底にある宝箱から取る
- [H]天龍の島で星の子を仲間にするのに必要(→P.54)

ハンドル



- [H]ゼルベスの宿屋の隠し部屋にあるイカサマ装置を調べる
- [H]ゼルベスのコンパス・ルーレットでファルガに勝てるようになる

賢者のシオマネキ



- [H]ゼルベスでの賢者とのバトルに勝利する
- [H]死の門への入口を開く

ガライ思い出の品



- [H]死の門で魔剣グランドリオンを見たあと[H]隠者の小屋へ行き、ラディウスに話しかける
- [H][A]亡者の島にある鏡状の壁の前で使うと、壁を通れる

イルランザー



- [H]亡者の島の最深部にある岬でのガライとのバトルに勝利する
- 魔剣グランドリオンによる封印を解いて、[H]死海へ入れるようになる

ステーションパス



- [H]滅びの塔でプラットホームのベンチにすわっている残留思念に話しかけたあと、残留思念が消えた場所を調べる
- [H]滅びの塔のプラットホームにある改札が通れるようになる

絶版医学解体新書



- [H]滅びの塔(MAP25-5[H])の宝箱から取る
- ドクのLv7固有エレメント「ヒールシャワー」を手に入れるのに必要(→P.39)

劇場の剣



- [H]滅びの塔で劇場の舞台に刺さっている剣を調べる
- ピエールのLv7固有エレメント「サイラスパンチ」と、勇者の剣を手に入れるのに必要(→P.33)

憎しみの涙の破片



- [A]テルミナの酒場にある隠し部屋でカーシュからもらう
- [A]ガルドーブの龍の社にいるティレアに見せると、龍神の神子の紋章がもらえる。クロノクロスを入手するのにも必要

地下牢のカギ



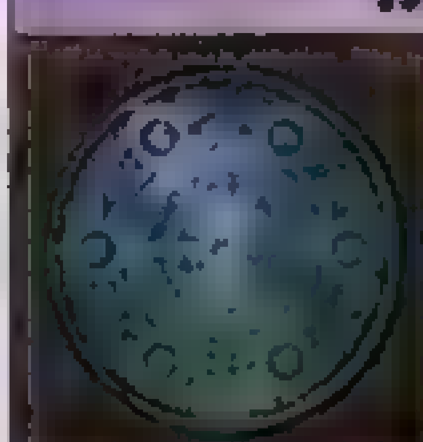
- リデル救出イベント中、[A]蛇骨館の客間(MAP10-6[A])にいるイシトに話しかける
- [H][A]蛇骨館の各所にある下水口と、[H]蛇骨館にある牢屋の扉を開けられるようになる

青い石のブローチ



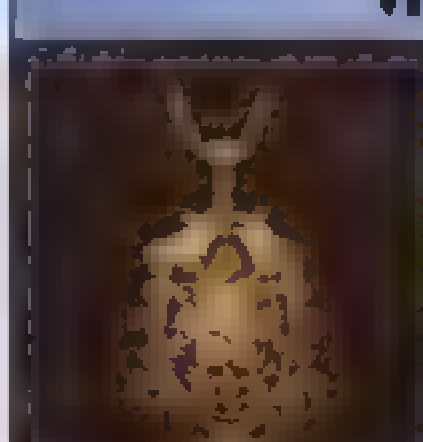
- リデル救出後、[A]ガルドーブでのオルハとのバトルに勝利する
- 操作キャラクターがセルジュにもどったあと、[A]ガルドーブの酒場にいるオルハに見せると、オルハが仲間になる

龍神の神子の紋章



- [A]ガルドーブの龍の社にいるティレアに憎しみの涙の破片を見せる
- [H]ガルドーブの龍の社の前にいる男に見せると、社のなかへ入れる

形見のペンダント



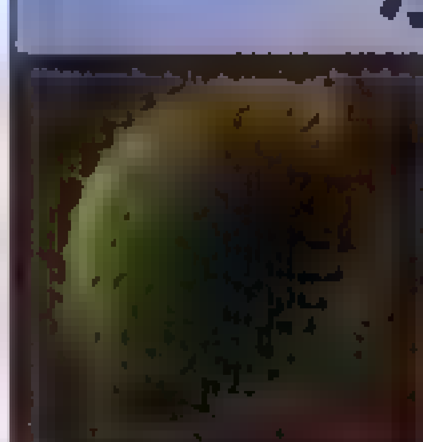
- カーシュがパーティーにいる状態で[A]亡者の島の最深部にある岬へ行き、ジュカール&ソルトンとのバトルに勝利する
- グラントリーム入手に関わるイベントを発生させるのに必要(→P.284)

調査隊の爆薬



- 六龍の加護を受けるイベント中、[H]土龍の島の地下にいる調査隊員に話しかけ、選択肢で「爆薬を分けてもらう」を選ぶ
- [H]土龍の島の地下にいる襲ってこないアンダロブに使うと、噴砂口をふさげる

ふるき大地の果実



- [H][A]ヒドラの沼にある巨木(MAP12-3[H][A])でのバトルに勝利する。以降は、同じ場所にいるビハビハに話しかける ※7
- [H][A]ヒドラの沼からロザリーに乗って[H][A]世界のへそへ行くのに必要。1回往復するとなくなる

※7…HOME WORLDの場合は、話しかけたあとに選択肢で「幻の果実ってなんだ?」を選ぶ

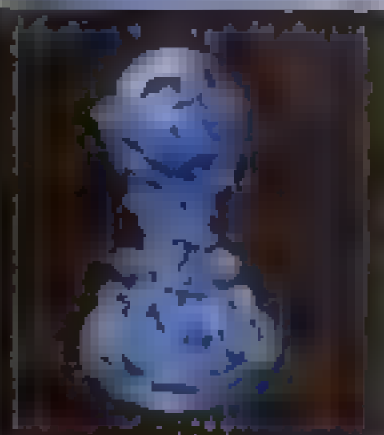
黄龍神の祈り



入手　[H]土龍の島での土龍とのバトルに勝利する

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。白龍神の祈り、および龍の涙を入手するときにも必要

青龍神の祈り



入手　六龍の加護を受けるイベント中、[H]水龍の島での水龍とのバトルに勝利する

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。白龍神の祈り、および龍の涙を入手するときにも必要

緑龍神の祈り



入手　[H]世界のへそでの緑龍とのバトルに勝利する

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。白龍神の祈り、および龍の涙を入手するときにも必要

赤龍神の祈り



入手　六龍の加護を受けるイベント中、[A]死炎山での火龍とのバトルに勝利する

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。白龍神の祈り、および龍の涙を入手するときにも必要

黒龍神の祈り



入手　Ⓐ [H]マブーレを復興させるルートの場合、[A]マブーレでの黒龍とのバトルに勝利する
Ⓑ放置するルートの場合、黒龍を調べる

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。白龍神の祈り、および龍の涙を入手するときにも必要

白龍神の祈り



入手　ほかの5つの龍神の祈りを集めたあと、[A]天龍の島での天龍とのバトルに勝利する

効果　すべての龍神の祈りを入手すると、[A]神の庭に入れるようになる。龍の涙を入手するときにも必要

龍の涙



入手　すべての龍神の祈りを入手したあと、[H]カルトーブの龍の社にいるスティーナに話しかける

効果　[H]古龍の砦にある儀式の間で儀式を行なうために必要。[H]古龍の砦にある水晶の光を消すことも可能(→P.279)

愛の涙の破片



入手　[H]古龍の砦にある儀式の間での儀式が終わったあと、スティーナからもらう

効果　[A]龍神の滝にある祭壇に、憎しみの涙の破片とともに置くと、クロノクロスを入手できる

カードキー



入手　[A]クロノポリスの4F左側の部屋(MAP32-17[A])にある宝箱から取る

効果　[A]クロノポリスのエレベーターでB1へ行けるようになる

クロノクロス



入手　星の塔出現後、[A]龍神の滝にある祭壇に、憎しみの涙の破片と愛の涙の破片を乗せる

効果　エレメントとして使用可能(→P.115)。ルッカハウスのイベントに影響(→P.285)

アイスガン



入手　ルッカハウスの研究部屋の壁にかかっている銃を調べる

効果　ルッカハウス内にある一部の炎を消して、通行可能にする。[A]隠者の小屋の熱を持った地面も冷やせる(→P.70)

時のたまご



入手　[A]星の塔の頂上での時を喰らうもの(初期形態)とのバトルに勝利後、時の預言者からもらう

効果　[H]オパーサの浜から、時の闇の彼方へ行くのに必要(→P.288)

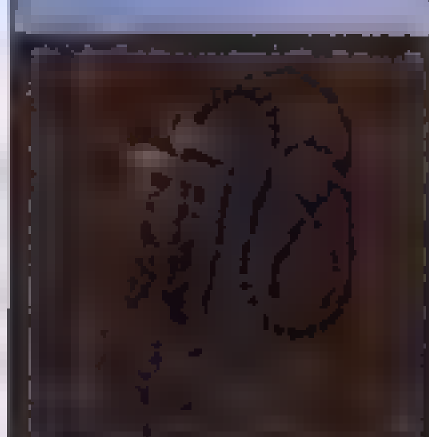
試作時間変速器



入手　「強くてニューゲーム」か「強くてコンティニュー」でゲームをはじめたとき、最初から所持(→P.436)

効果　ゲームの進行速度が、R2ボタンを押しているあいだは4倍(バトル中は2倍)、L2ボタンを押しているあいだは2分の1になる

身代わりの護符

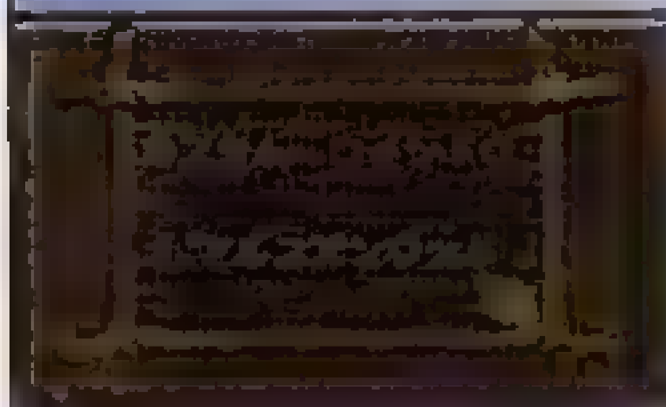


入手　「強くてニューゲーム」か「強くてコンティニュー」でゲームをはじめたとき、最初から所持(→P.436)

効果　セルジュまたはヤマネコのかわりにバトルに参加する仲間を選べる。ワールドマップ上および運命の書にふれているときに使用可能

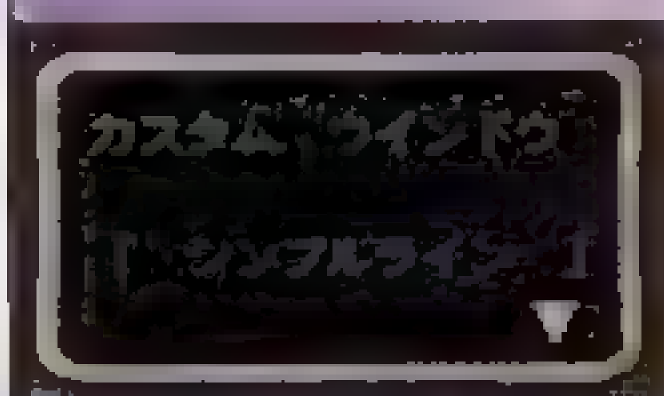
フレーム

アルニアンウッド



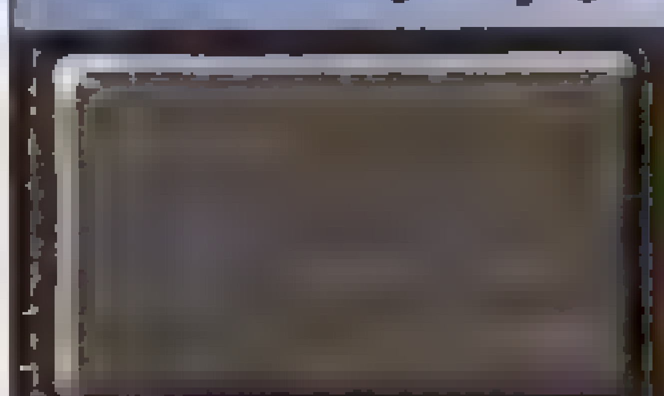
入手方法 最初から所持

シンプルライン



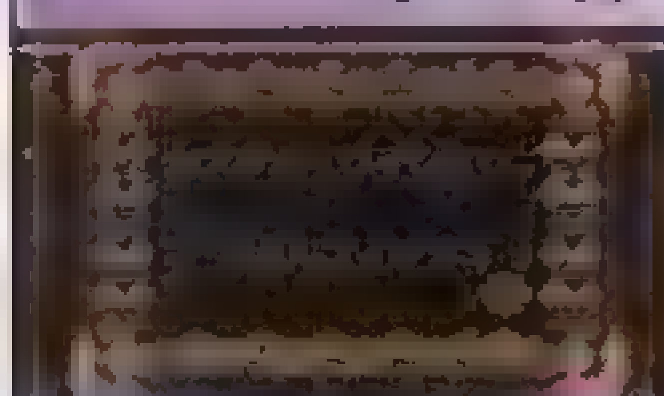
入手方法 最初から所持

アイアンプレート



入手方法 最初から所持

シェルフィッシュ



入手方法 [H]アルニ村にあるエレメントショップ兼鍛冶屋の荷台を調べる

ティーフォースリー



入手方法 操作キャラクターがヤマネコに変わる前に、[A]テルミナでマリィの家の裏に隠れている男に話しかけ、選択肢で「分かった」を選ぶ

メメントの森



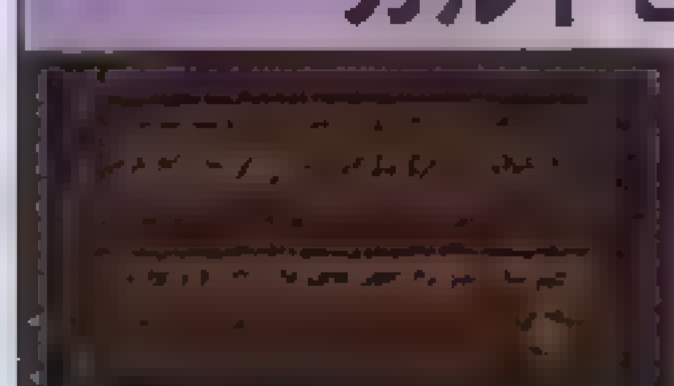
入手方法 [A]影切りの森で赤い子モンスターをホルクルスの前に連れていく(→P.251)

南国日和



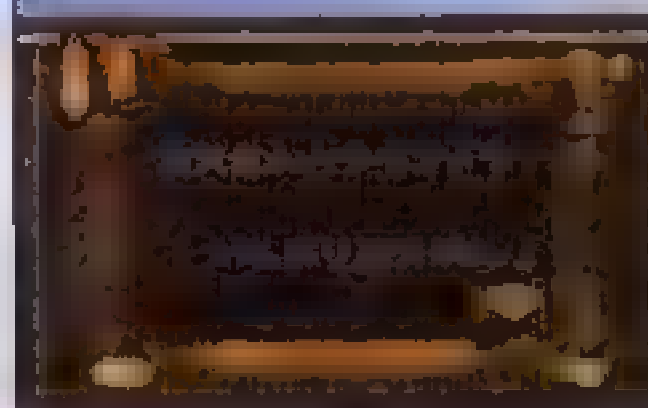
入手方法 キッドを見捨てるルートを選ぶと、[A]カルドーブの住居塔でママチャからもらえる

ガルドビアステッチ



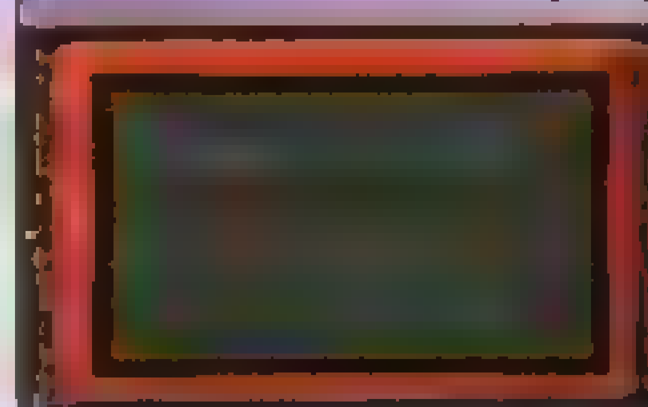
入手方法 [A]カルトーブの住居塔でメルを仲間にする(→P.38)

パレポリスチーム



入手方法 [A]蛇骨館の図書室にある隠し部屋でビィチホゥイに話しかける

レッドビジョン



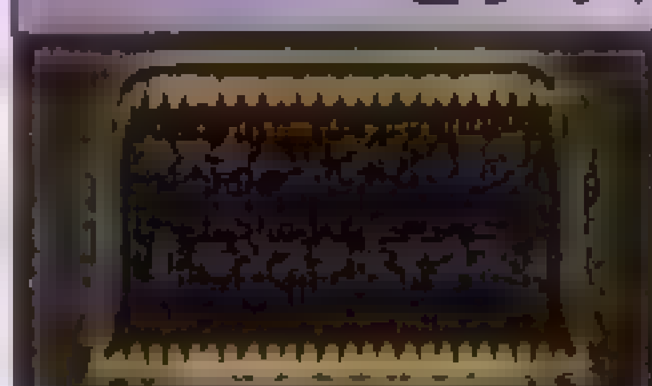
入手方法 [H]溺れ谷の上層部にある宝箱から取る

星のおみやげ



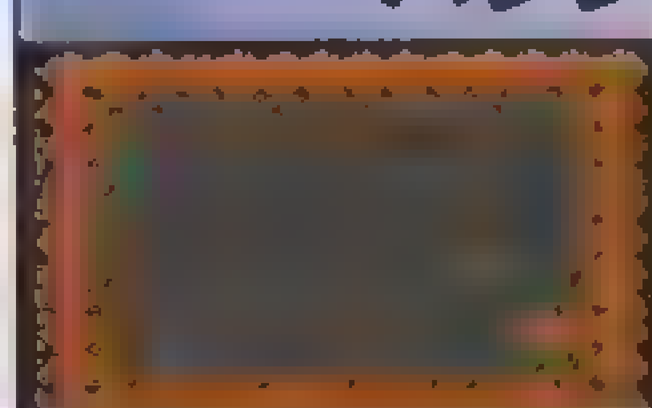
入手方法 [H]天龍の島の広場で星の子を仲間にしたあと、マップを切りかえることで広場に現れる調査隊の男に話しかける

モンスターマウス



入手方法 [H]セルベスでネコの姿になっているとき、調理場にいるネコ(ミケ)に話しかける

バレンシアクロス



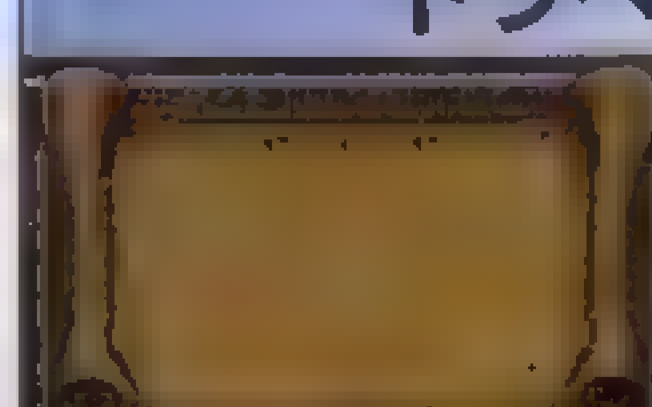
入手方法 操作キャラクターがヤマネコのときに、人間以外の種族だけでパーティーを編成し、[A]マブーレの入口にいる番人に話しかける

スネークオーブ



入手方法 [A]世界のへそ(MAP28-3[illegible])の木の上にいるビキニンクを倒す

トラベルチャンス



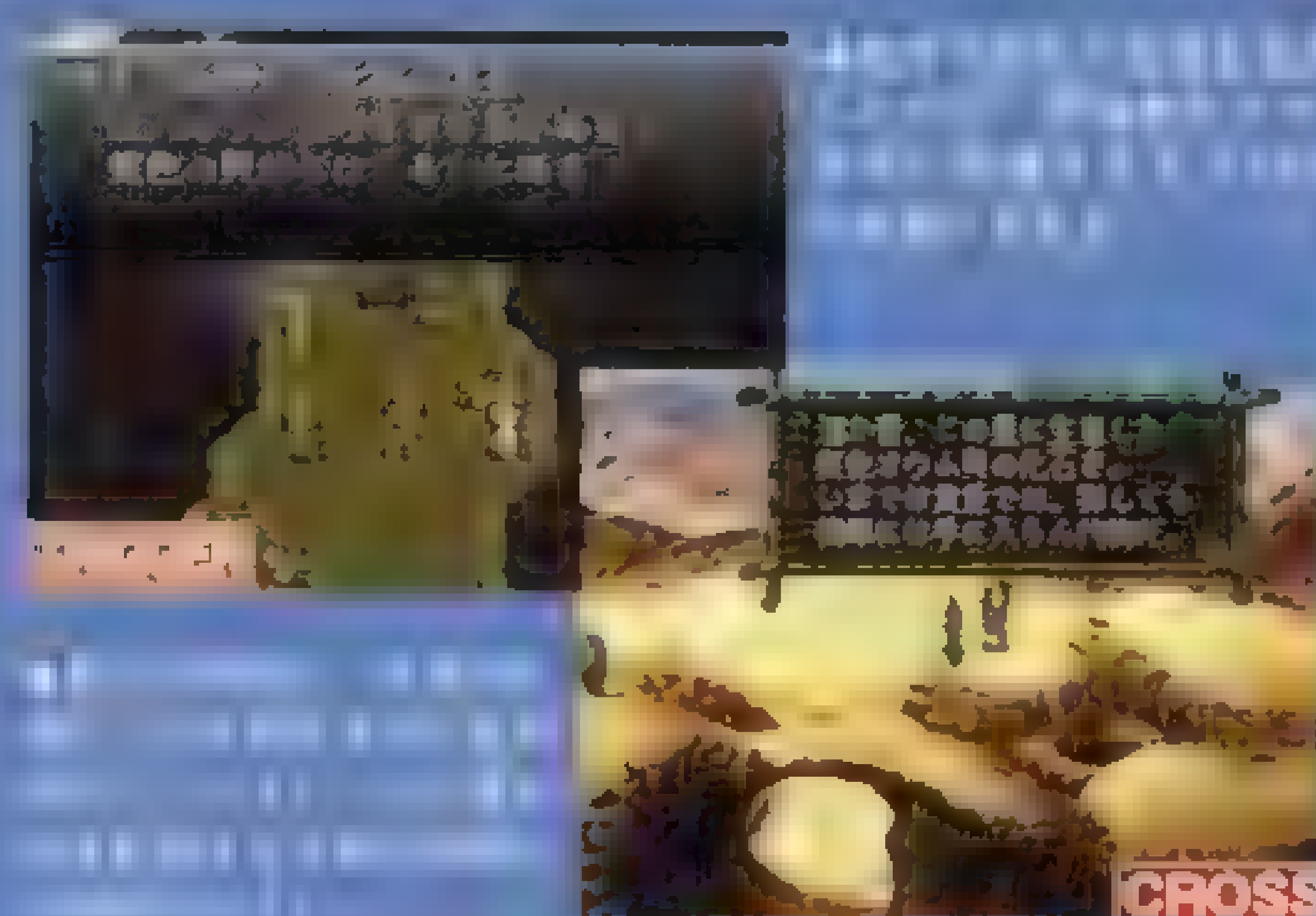
入手方法 [H]マブーレ復興後、[H]マブーレの洞窟にいるトマ14世に2回つづけて話しかける

ULTIMANIA式遊びかたの提案 ITEM編

前作に関連したアイテムを探してみよう!

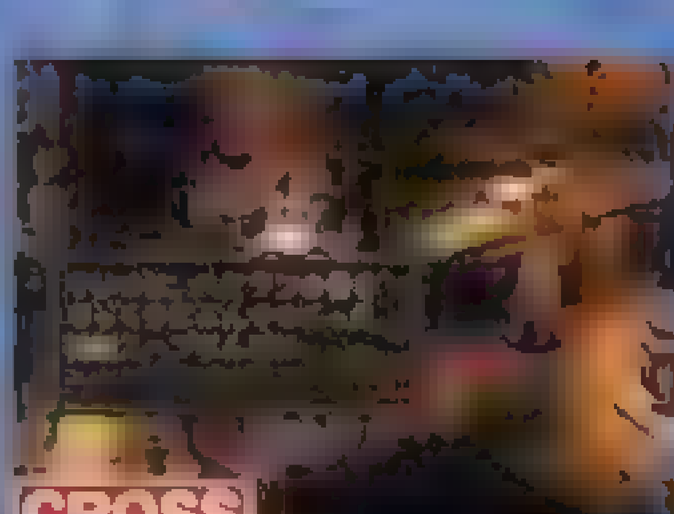
このゲームには、前作 クロノ・トリガー に関連したアイテムがいくつか登場する。前作のエピソードを知ると、そのアイテムが持つ背景をより一層楽しめるようになるのだ。

Link to TRIGGER 1
虹色の貝殻

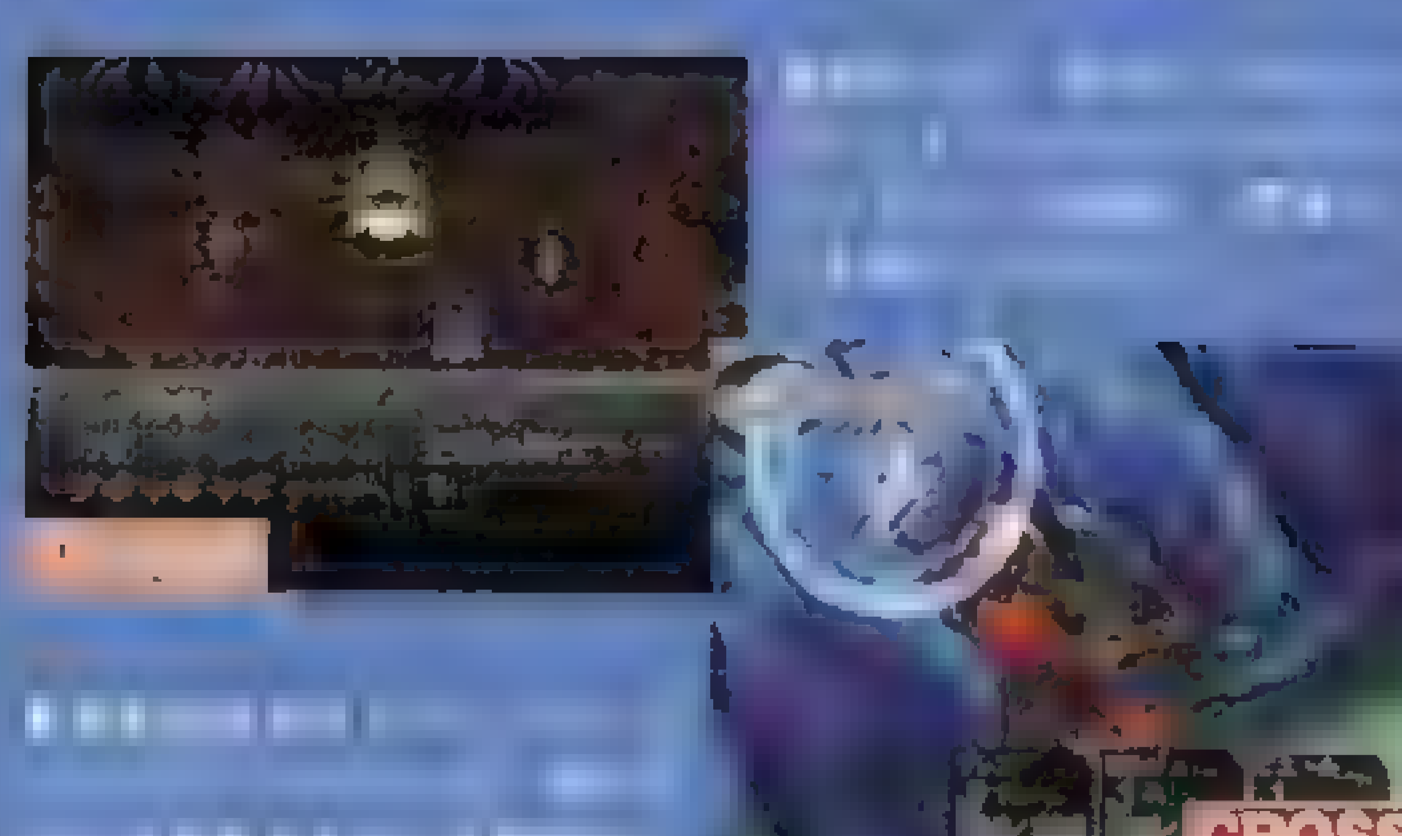


Link to TRIGGER 2
ヘケランの骨





Link to TRIGGER 3
勇者バッジ



Link to TRIGGER 4
デナドロ石



Link to TRIGGER 5
時のたまご





Link to TRIGGER 6
グランドリオン

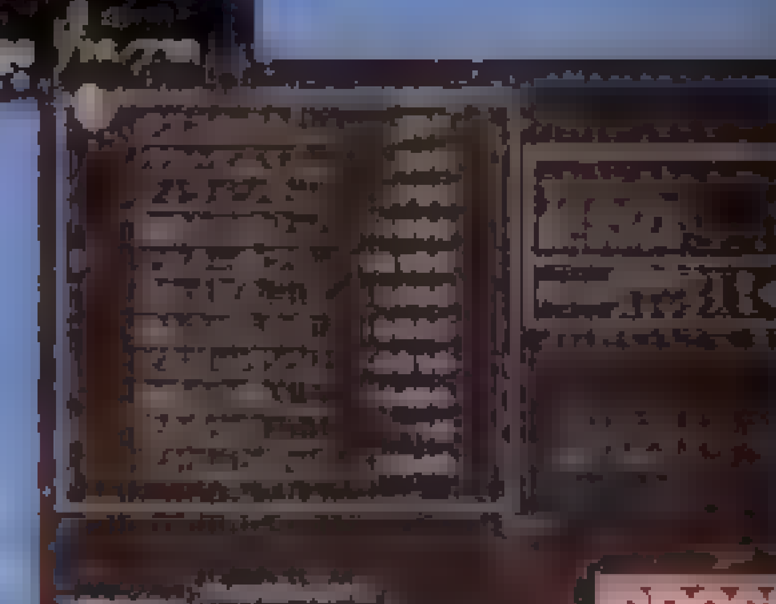






Link to TRIGGER 7
ビネガーパンツ、マヨネーのブラ、ソイソー刀





【黒の章】

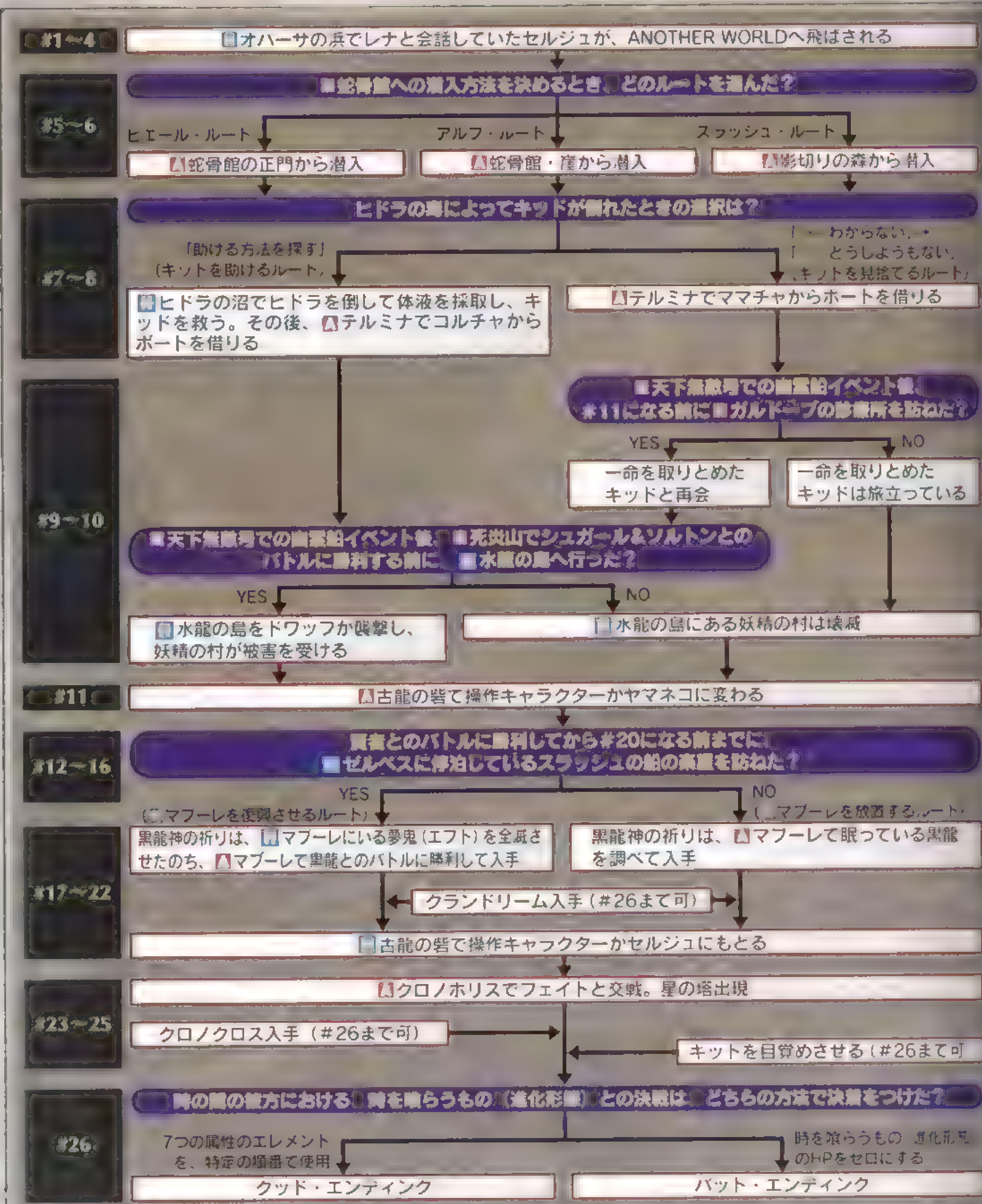
SCENARIO



『クロノ・クロス』シナリオの流れ

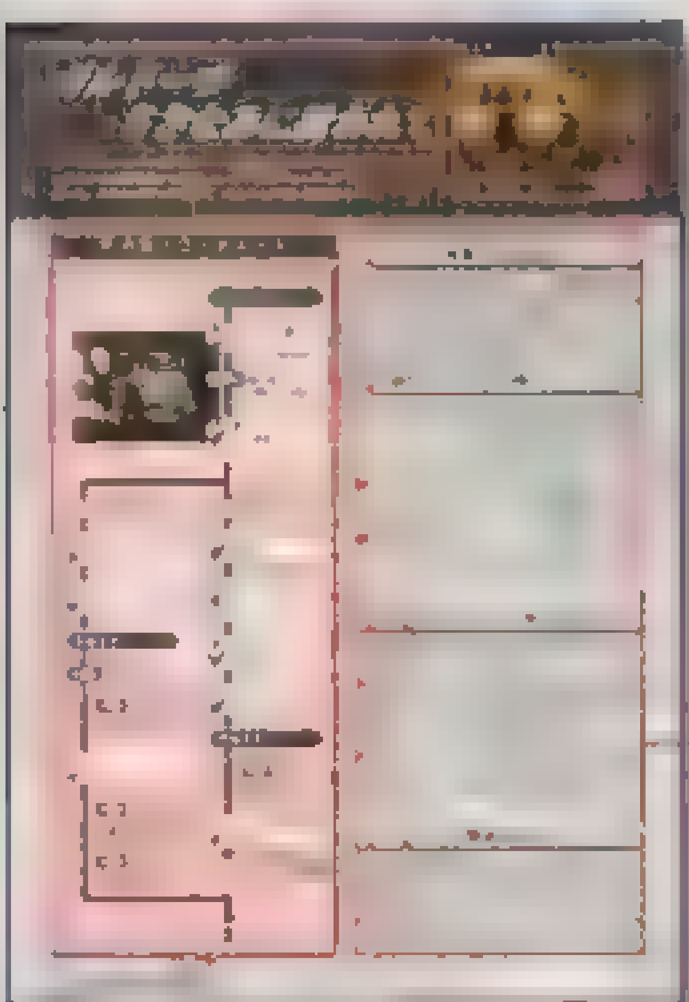
本作のシナリオの流れを理解してもらうため、進行に大きな影響を与える要素だけを抜き出し、フローチャート形式にして紹介しよう。なお、「#　」は、セーブを行なったときセーブデータに表記される各シナリオタイトルの通し番号を表している。

シナリオ分岐チャート



本章の見かた

以降のページでは、「クロノ・クロス」の物語をシナリオタイトルごとに区切り、プレイを進める手順や攻略法を掲載していく。まずは、下の解説に目を通し、本章の読み進めかたを理解してほしい。



1 シナリオタイトル

タイトルの表記は、ファイル画面でセーブデータのアイコンにカーソルを合わせたとき、データの内容を示す欄に表示されるものに準拠している。「#」は、本書が独自につけた、シナリオタイトルの通し番号。

2 行動フローチャート

シナリオを進めるうえで行なうべきことを簡潔にまとめて、流れ図にしたもの。フローチャート内は基本的に、左側をHOME WORLD、右側をANOTHER WORLDに区分し、シナリオが進行する側に、流れを示すラインと行動内容を掲載している。夢のなかの迷宮など、HOME WORLDでもANOTHER WORLDでもない場所については、フローチャートを分断して独立させた

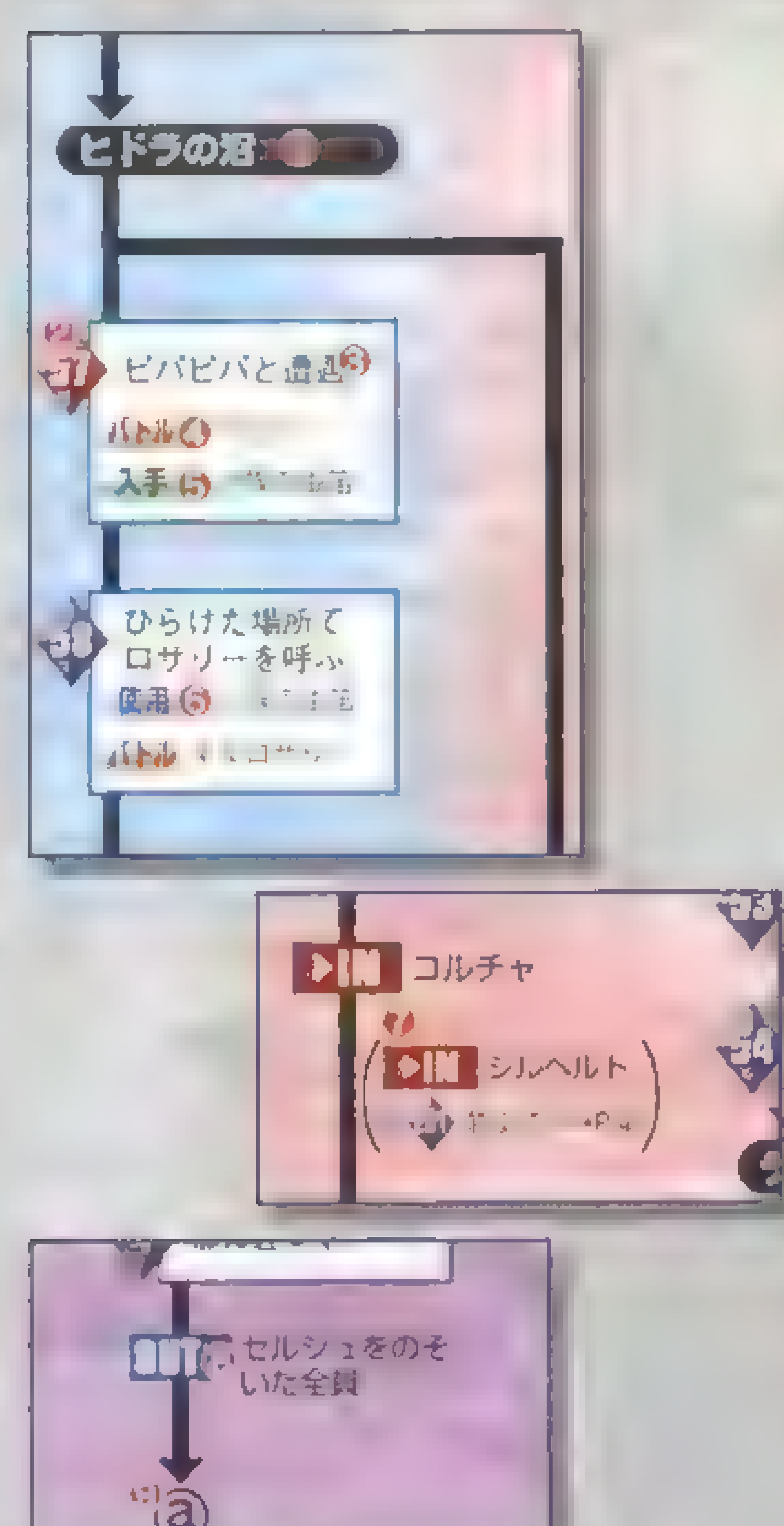
■行動フローチャート内の色と世界の対応



3 解説欄

行動フローチャート内では書いていない、こまかい説明を行なっている 頭の番号は、行動フローチャート内の通し番号と対応

▶ 行動フローチャートの見かた



①地名……シナリオが進むエリアの名前。つぎに地名を記載している時点までは、同じエリアでシナリオが進行する。

②番号……行動フローチャート内の通し番号。このマークが赤色の場合は、そこで行なうことなどを右にある解説欄で説明している。

③行動……その時点で行なうべきこと。

④バトル……かならず発生するバトル。基本的に、勝利しなければシナリオを進められないバトルのみを記している。

⑤入手……手に入るキーアイテム。シナリオ進行上、かならず手に入るものだけを記載。

⑥使用……使用するキーアイテム。◯ボタンを押して選択する必要がない場合は、「※自動使用」と併記。

⑦ ▶IN ……名前の書かれたキャラクターを仲間にできることを表す。マークが置かれている位置によって、以下のように意味が異なる。

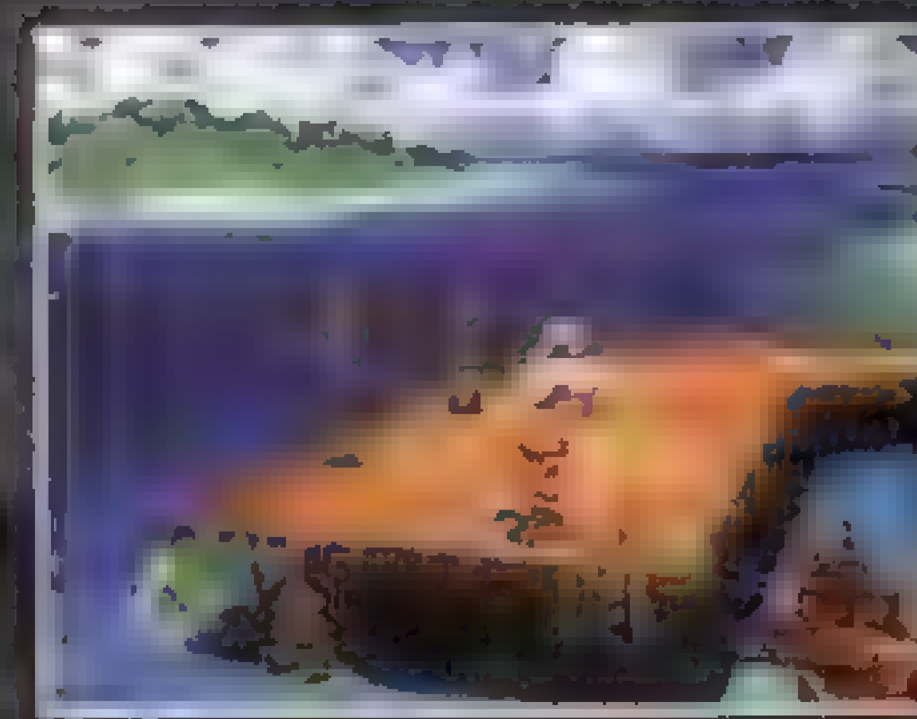
- ●チャートの流れを示すライン上に重なっている……その時点で、かならず仲間になるか、またはかならず選択肢が出て仲間にするかどうかを選べるということ。後者の場合は（選択可能）と併記。
- ●ラインの右側の（　）内にある……その時点から仲間にできるということ。名前の下には、フローチャート内における通し番号によって、仲間にできる期限を示している。

⑧ OUT▶ ……名前の書かれたキャラクターが仲間からはずれることを表。ただし、シナリオ進行上、ほんの短い期間だけはずれる場合については記載していない

⑨ ⓐ……同じシナリオタイトル内でフローチャートがとぎれた場合に、ラインの最下段に置いてあるマーク。つづきのフローチャートで同じマークが入っているところへつながる。

Ⅱ SCENARIO #1
はじまりは潮風そよぐアルニ村

セルジュは仲間とともに、見知らぬ迷宮内を進んでいた。最後にたどり着いたフロアで不吉な映像が脳裏をよぎったとき、ベッドのなかで夢から覚める。そして、セルジュのいつもどおりの生活がはじまった。



▼行動フローチャート

夢のなかの迷宮

- 1 エレベーターから降りる
- 2 黒色の水晶を調べる
- 3 転送装置で上のフロアへ
- 4 扉に近づく
- OUT▶ セルジュをのぞいた全員

↓ ⓐ

ⓐ

アルニ村

- 5 自室で目覚める
  - (▶IN ポシュル
  - ←[illegible]前まで、→P)



- 6 桟橋でレナと話す

↓

＃2へ →P.247

1 夢のなかの迷宮について

夢のなかの迷宮では、各キャラクターの状態やバトルのシステムが、以下のようになっている。

Ⓐ仲間は、セルジュ、キッドに加えて、以下の表にある15人からランダムで選ばれたひとりの、計3人。

Ⓑ各キャラクターの能力値は★20の状態で、装備やエレメントは特定のものが装備および配置ずみ。

Ⓒバトルに勝利しても戦利品やお金を得られず、キャラクターも成長しない。ファルガの『ぬすみ』やメルの『ぬすむ』を使えば、敵からアイテムを盗むことは可能（キッドは『スティール』がグリッドに配置されていないため盗めない）。ただし、盗んだアイテムは、夢のなかの迷宮クリア時に消える。

■残りひとりに選ばれるキャラクターの候補

●イレーネス	●[illegible]	●ポシュル
●オーチャ	●ステ[illegible]	●ニキ
●オルハ	●トク[illegible]	●メル
●コルチャ	●ハ[illegible]	●ラズリー
●ザッパ	●ファルガ	●レナ

5 この時点で行なえること

🄷アルニ村以外でシナリオ序盤から探索できる場所のうち、🄷風鳴きの岬と🄷トカゲ岩では、宝箱からアイテムやエレメントを得ることができる。なお、🄷アルニ村では、特定の人物と会話することでキーアイテムなどを入手可能だ。詳細は以下のとおり。

Ⓐノコギリカブリの下にいる漁師に話しかけ、選択肢で「きっとそうだね！」を選ぶと、大トカゲのウロコをもらえる。これを、キキの家の前で困っている子ども（チーボ）に対して使い、選択肢で「よし、あげよう！」を選べば、『アップリフト』が入手可能。同時に、ポシュルについてのちょっとした情報も聞ける。

Ⓑキキの家の地下にいる、キキの父親に話しかけると、サメの歯のお守りをもらえる。これは、🄰アルニ村でラッキーダンを仲間にするために必要。

■この時点で探索してアイテムが得られる場所

●🄷風鳴きの岬	●🄷トカゲ岩

SCENARIO #2

オパーサの浜 はるか時の呼び声



コトモ大トカゲのウロコをレナにプレゼントするため、セルジュはトカゲ岩でコトモ大トカゲの捕獲にかかる。レナとは「待ち合わせ場所のオパーサの浜にウロコを3枚持っていく」という約束をしているのだ。

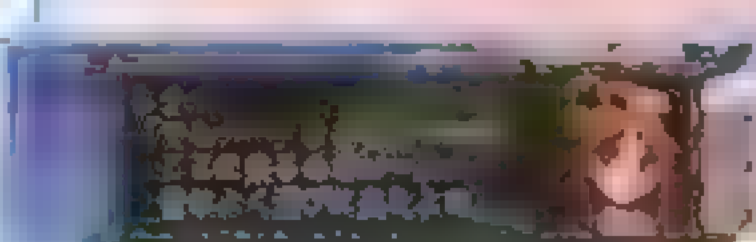
▼行動フローチャート

トカゲ岩

7 入口にある大きな貝殻をとかす



8 コトモ大トカゲのウロコを3つ入手
バトル コトモ大トカゲ+α
バトル コトモ大トカゲ+α
バトル コトモ大トカゲ+α
↓
★オトナ大トカゲ



オパーサの浜



9 浜辺でレナと会話

#3へ →P.248

8 ウロコの入手方法について

コトモ大トカゲのウロコを手に入れるには、[■]トカゲ岩にいるコトモ大トカゲの敵シンボルと接触し、バトルで倒せばいい。コトモ大トカゲの敵シンボルは計3体おり、セルジュを発見したら逃げるという点は共通しているが、ふだんの動きや逃げかたは、各シンボルごとに大きく異なる。それぞれに対しての具体的な接触手順は、下の写真を参照のこと。道の外へ逃げられてしまったり、バトル中にこちらが逃走することで敵シンボルがいなくなったときは、画面を切りかえればふたたび出現する。

[■]トカゲ岩にいるすべてのコトモ大トカゲを倒せば、必要な枚数のウロコが集まる。ただし、3体目のコトモ大トカゲとのバトルにかぎり、敵を全滅させたときに現れるオトナ大トカゲも倒さなければならない。オトナ大トカゲが出現してから逃走した場合は、3体目のコトモ大トカゲを倒したことも無効になるので注意すること。

ちなみに、コトモ大トカゲのウロコはキーアイテム欄などに表示されないが、集めた枚数はきちんとカウントされている。また、[■]アルニ村で入手可能なキーアイテムである大トカゲのウロコは、この枚数に含まれない。

MAP3-1



◀大きな貝殻を左から押して、横穴の手前をふさいだのち、横穴の奥側からコトモ大トカゲに近づく

MAP3-2



▶ここで待ち、セルジュの左下45度〜右下45度の範囲に敵シンボルが入ってきた直後、◯ボタンを押して飛びおりる

MAP3-3



◀円状になっている道を、反時計まわり方向へひたすら走って追いかければ、1周したあたりで接触できる

9 選択肢が与える影響

レナとの会話中に選択肢が2回出るが、それぞれどんな返答をしたかによって、のちにレナのLv7固有エレメントを入手できるかどうかが決まる。→P.28

SCENARIO＃3

アルニ村
懐かしき見知らぬ友よ

オパーサの浜で気を失ってしまったセルジュ。目が覚めると、レナの姿が見当たらない。とりあえずアルニ村へもどったセルジュだが、親しいはずの村人たちは、彼のことなど知らないと言うのだった。



▼行動フローチャート



オパーサの浜
- 10 浜辺で目を覚ます
↓
アルニ村
- 11 桟橋でレナに話しかける
↓
＃4へ

11 レナとの会話での選択肢

目が覚めたら🅰アルニ村へ向かい、桟橋にいるレナに話しかけよう。この会話中の選択肢も、レナのLv7固有エレメントの入手に影響している→P.28

新たに行けるようになった場所のうち、🅰ヒドラの沼は、沼地に入っていると連続でダメージを受けてしまうが、巨木の頂上で調査隊の装備をもらえば、それを防げる。ただし、この時点では、入口付近以外にある植物を調べてもダメージを受けるだけで、先へは進めない。

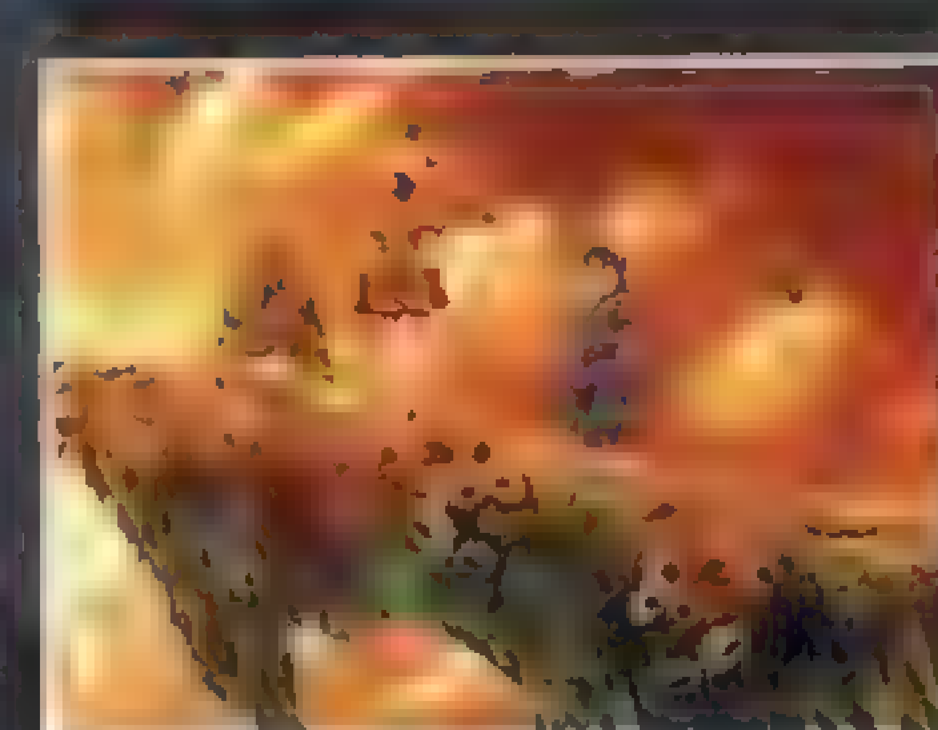
◆この時点で探索してアイテムが得られる場所

●🅰風鳴きの岬　●🅰ヒドラの沼

SCENARIO＃4

風の岬
いとしき思い出の形見に

自分がすでに死んでいる人間だと言われたセルジュは、その墓があるという風鳴きの岬へと向かう。墓を見つけ、そこに刻まれた文字を確認するセルジュの背後に、アカシア龍騎士団のカーシュたちが迫っていた――。



▼行動フローチャート



風鳴きの岬
- 12 岬の先端で墓を調べる
  - バトル ★カーシュ ＋ソイカール ＋ノルトン
↓
▶IN キッド（選択可能）
↓
＃5へ →P.249

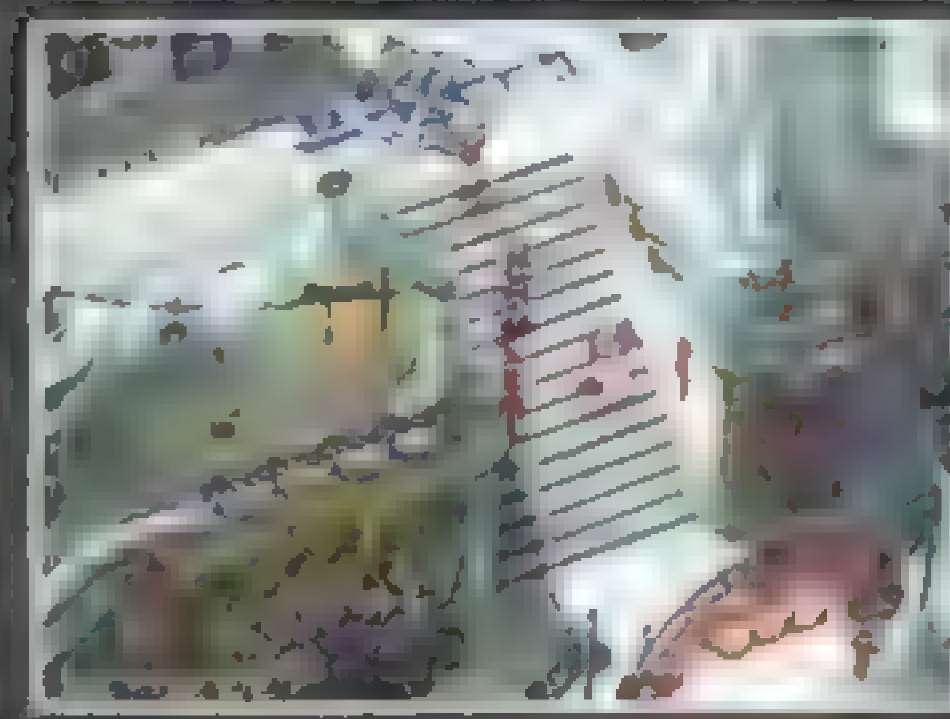
12 バトルの前後で入れかわるメンバー

🅰風鳴きの岬の先端へ向かう途中、海水が吹き出している場所がある。この海水にふれると、先頭のキャラクターが数ポイントのダメージを受けるので注意しよう。

岬の先端にある墓を調べた直後、カーシュたちが現れてバトルが発生。このバトルでは、たとえ事前にポシュルを仲間にしていても、セルジュと旅の娘（キッド）のふたりだけで戦うことになる。なお、バトル後にキッドを仲間に加えると、のちにレナを仲間にすることが不可能になってしまう。キッドを仲間に加える機会はまだあるので、ふたりとも仲間にしたい場合は、🅰風鳴きの岬でのキッドの申し出は断ること。

SCENARIO #5

港町テルミナ 栄光の龍騎士団



自分の置かれた状況を把握するためにも、岬で襲ってきたアカシア龍騎士団を探ろうと決心するセルジュ。龍騎士団の本拠地である蛇骨館に潜入するため、港町テルミナで準備を整えることになった。

▼行動フローチャート

アルニ村

13 民家で目覚める
入手

▶IN レナ
▶IN ポシュル
(▶IN ラッキーダン)



溺れ谷

14 溺れ谷を通過する
バトル ★

テルミナ

15 蛇骨大佐の像を磨く老人に話しかける
入手

▶IN キッド(選択可能)

ピエール・ルート
16 鍛冶屋でピエールに話しかける
17 鍛冶屋の中庭で男の子から勇者ハッジを受け取る
入手
18 勇者ハッジをピエールに返す
使用
19 ピエールの申し入れを受ける
▶IN ピエール
#6へ →P.250

アルフ・ルート
20 酒場でアルフと手を組む
▶IN アルフ
#6へ →P.250

スラッシュ・ルート
21 スラッシュの船の楽屋で男に話しかける
22 スラッシュを捜しているミキに協力する
#6へ →P.250

13 仲間になるキャラクターが変化

#4の[A]風鳴きの岬でのイベントが終わると、自動的に[A]アルニ村の民家へと場面が移行。キッドが仲間にいれば、このときに試作テレシフターが手に入る。キッドを仲間にしていない場合は、レナとポシュルがやってきて仲間に加わる(ただし、ポシュルがやってくるのは、事前にHOME WORLDで仲間にしていない場合のみ)。

14 [A]溺れ谷について

これまで通れなかった[A]溺れ谷が、この時点から自由に通行可能となる。谷の北側出口で発生するシュガール＋ソルトンとのバトルに勝てば、テルミナ側へ行くことができるのだ。また、[A]溺れ谷の上層部へ行くと、大きなたまご、青リンドウの花、しゃれこうべの3つのキーアイテムを入手することが可能。上層部へ行く道は龍騎士がふさいでいるが、話しかけて自分が霊媒師だと答えれば、通してもらえる。

15 蛇骨館への潜入準備

キッドを仲間にしていない場合、蛇骨大佐の像を磨く老人と話したあとに彼女が登場し、仲間にするかどうかの選択肢が出現。仲間にしてもしなくても、このときにキッドから試作テレシフターがもらえる。

老人との会話後は、3種類用意されているルートから好きなものを選んで、蛇骨館への潜入をはかる。ピエール、アルフ、スラッシュのうち、誰を仲間にするかによってルートが決まるのだが、このとき選ばなかった残りのふたりは以後仲間にできない。19 20 22のいずれかを行なわないかぎり潜入ルートは確定しないので、誰を仲間にするのか、慎重に決めよう。

余談だが、#5～#6のあいだに霊廟を訪れると、グレンとリテルが墓参りをするイベントが発生する。このとき、青リンドウの花を無料、または1～99Gで彼らにゆずることができるが、ゆずっても特別な展開があるわけではない。また、橋にいる蛇骨まんじゅう屋に、適切なまんじゅうの値段をアドバイスしておくと、のちに虹色の貝殻を入手することが可能だ(→P.212)。

II SCENARIO #6

蛇骨館
過去への鍵をもとめて



蛇骨館で待ち受けていたのは、時の預言者と名乗る老人や、道化師の格好をした少女、そしてキッドが追っている獣の顔を持つ異形の男――ヤマネコだった。館の最上階で、セルジュたちは侵入者として包囲されてしまう。

▼行動フローチャート

ヒエール・ルート / アルフ・ルート / スラッシュ・ルート

ヒエール・ルート

- 蛇骨館
- 23 ピエールとともに蛇骨館の正門へ
  - バトル アカシア兵×2
  - バトル アカシア兵×2
  - バトル ★アカシアチーフ×2
- 24 敷地内に入る
  - バトル ★ルートヴィッヒ ＋シュカール ＋ソルトン
- → ⓐ

アルフ・ルート

- テルミナ
- 25 アルフとともに霊廟でコルチャに移送を依頼
- 蛇骨館・崖
- 26 崖をのぼる
  - バトル ★アカシア兵×2
  - バトル ★スカルノ ＋ウィンカル ＋ウィンケル
- → ⓑ

スラッシュ・ルート

- → ⓒ

23 選択肢でバトル回数が変化

ヒエール・ルートでは、蛇骨館の正門で兵士たちを撃退しながら正面突破していく。そのさい、突入前の相談時にどの作戦を選んだかによって、発生するバトルの回数が変化する。選択肢によるバトル内容のちがいは下記を参照のこと。なお、「何も表示されていない空欄」という選択肢もあるのでご注意しよう。

- 「突っ込む」……アカシアチーフ×2
- 「頭を使う」……アカシア兵×2→アカシアチーフ×2
- (空欄)…………アカシア兵×2→アカシア兵×2→アカシアチーフ×2

24 ルートヴィッヒに倒されても問題なし

バトル開始直後、ルートヴィッヒはパーティーの先頭にいるキャラクターめがけて、威力の大きい攻撃を3回連続でくり出してくる。これを受けて戦闘不能状態になってしまっても、かならず直後にソルトンが「リハイフ」を使って回復させてくれるので、心配は無用。ただし、「リハイフ」を受けた直後のキャラクターはHPが少ないため、HPを回復する準備はしておこう。なお、この攻撃で戦闘不能状態にならなかった場合、ソルトンは攻撃を受けたキャラクターに対して「ケアラ」を使ってくる。

26 崖をのぼるときの注意点

アルフ・ルートでは蛇骨館・崖をのぼっていくが、途中に2種類の障害がある。ひとつは投石で、当たるとパーティー全員が10のダメージを受けたうえ、手を使って崖をのぼっている状態なら下の足場まで落とされてしまう。もうひとつは噴き出す地下水で、ふれると下の足場まで落とされるが、こちらはダメージを受けない。



◀地下水に突き飛ばされることでしか行けない場所に、宝箱が置かれていることも

ⓐ ⓑ ⓒ

影切りの森

- 27 テンクルフに囲まれたスラッシュを助ける
  - バトル ★テンクルフ×3
- 28 滝の裏の洞窟でスラッシュと会話
  - 入手 香り袋
- ▶IN スラッシュ
- 29 子モンスターをボルクルスの前まで誘導する
- 30 目覚めたボルクルスをどかす
  - バトル ボルクルス
- 31 大木のなかへ
  - バトル ★ノア +シュカール +ソルトン
- 32 井戸の底へ

蛇骨館

- 33 龍小屋で龍にエサをやる
  - 入手 蛇骨館のカギ
- 34 館内に侵入する



ⓓ

29 子モンスターの誘導方法

A影切りの森から潜入を試みるスラッシュ・ルートでは、道をふさぐようにして眠っているボルクルスが行く手をはばむ。ボルクルスを起こすには、森に棲息している不定形の子モンスターを、ボルクルスの前まで連れてくればいい。滝の裏にある洞窟で香り袋を入手したあと、表面がデコボコした植物を調べると、赤、青、緑のうち、植物に応じた色の実がパーティーのうしろをついてくるようになる。同じ色をした子モンスターの鼻先に、その実を持っていけば、子モンスターは実を食べようとして動き出すのだ。そのまま、実が食べられてしまわない程度に間隔を開けつつ、ボルクルスの前まで誘導しよう。このとき、間隔を開けすぎると子モンスターは実を見失ってしまうので注意すること。

なお、ボルクルスを起こしたあとの展開は、どの色の子モンスターを誘導したかで異なる。青か緑の場合は、ボルクルスとバトルをして勝利すれば通行可能となるが、赤の場合は、話しかけるだけでボルクルスがいなくなり、フレーム「メメントの森」も手に入るのだ。

32 ビビンが飛び出す穴をふさぐには？

大木のなかの地下水脈には、ビビンが無限に飛び出してくる穴がある。そのままでは地下水脈を通り抜けづらいが、ライフレスを倒し、横にある岩で穴をふさげば、ビビンの出現を防ぐことが可能だ。なお、岩を動かした場合、HOME WORLDの同じ場所にある岩に影響が出て、その結果、きのこの入手方法が変わる(→P.266)。

33 カギの入手には龍へのエサやりが必須

館の正面扉はロックされており、開けるには蛇骨館のカギが必要となる。蛇骨館のカギは龍小屋の奥の棚にあり、龍番の老人に頼まれる龍のエサやり(→P.441)をクリアすれば、手に入れることが可能。ちなみに、エサやりの目標回数は5段階のなかから選択でき、それによってクリア時にもらえるごほうびが変わるが、いずれの場合も蛇骨館のカギは入手できる。

龍小屋の外では、アカシア兵が見まわりをしているうえに、侵入者を発見するためのサーチライトも照らされている。ライトに照らされると周囲にいる兵士たちがいっせいに押し寄せてくるので、気をつけておこう。



◀潜入後、夜を待って活動をはじめるが、その時点から脱出まではパーティーの変更ができないので注意

ⓓ

35 仕掛けの像をまわして地下へ落ちる

36 オリから脱出する
バトル



順不同

37 食堂でクレンに話しかける

38 大部屋の壁に書かれた、仕掛けの解除方法を読む

39 宝物庫の壁にある宝を取って研究室へ移動
バトル ★

40 仕掛けの像を正解とおりにまわして2Fへ



41 図書室でマルチェラや時の預言者と会話
バトル ★

42 広間の柱にあるスイッチを押す
バトル

43 昇降装置で3Fへ



44 蛇骨大佐の部屋の机にあるオフジェを調べる
バトル ★ヤマネコ

45 リテルを人質に取り蛇骨館から脱出をはかる

#7へ →P.254

35 落とし穴には落ちる必要がある

A蛇骨館の玄関ホールには、正面と左右に扉がある。正面の扉は、その手前にあるヘビの像を正解の回数だけまわせば開くのだが、回数をまちがえると地下へと落とされてしまう。左右の扉は開けられるものの、この段階では、どちらも入ってすぐのところで行く手を障害物にさえぎられる。A蛇骨館に入った直後は、正面の扉を開けるための正解を知ることができないため、結果として仕掛けの像を適当にまわして地下へ落ちるしかないのだ。

なお、右の扉から入ったところにあるヘビの像のうち、右側のものを調べると、鉄格子がおりて閉じこめられてしまい、さらにネバルー×2が降ってくる。この場合、左の像を調べれば鉄格子が上がって脱出することが可能だ。

35 A蛇骨館のモンスターについて

A蛇骨館を探索するとき、とくに気をつけたいモンスターをまとめておこう

●カガリ

廊下の中央を移動していると、カガリの敵シンボルが降ってきて強制的にバトルに突入することがある。



◀カガリとのバトルを回避したければ、廊下を移動するときは壁ぎわを通るようにしよう

●オブザドゥ

目玉のついた扉を開けると、オブザドゥとのバトルに突入。オブザドゥを倒せば、部屋のなかに入れる。ただし、目が閉じているときに扉を開ければ、バトルをせずに部屋のなかへ入ることが可能。

●ボクスリブス+ボクスキッズ

特定の宝箱を調べるとバトルに突入し、ボクスリブスとボクスキッズが1体ずつ出現。このとき、ランダムで2体のどちらか一方が"当たり"と設定される。バトル開始直後、最初に"当たり"の敵を攻撃した場合は、その敵が落とす戦利品が手に入って、バトルは強制的に終了するのだ。最初に攻撃した敵が"当たり"でなかった場合は、そのまま通常のバトルに移行するが、勝利しても戦利品を得ることはできない。



◀"当たり"でなかった場合は、一度逃走してから、ふたたびバトルを行なえば選び直すことができる

36 オリからの脱出方法

玄関ホールで像をまわして穴に落ちると、地下にあるオリのなかに閉じこめられてしまう。このオリから脱出する方法は、パーティー内にキッドがいるか否かで、以下のように異なる。

●キッドがいる場合……キッドに挑発されて怒った兵士とのバトル(アカシア兵×3)に勝利する

●キッドがいない場合……オリのなかでしばらく待ち、階段からキッドが現れたらオリの扉を調べる→もどってきた兵士とのバトル(アカシア兵×2)に勝利する

37 仕掛けの解きかたを探る

玄関ホールから2Fへつづく扉の仕掛けを解除する方法を知るためには、まず食堂でグレンに話しかけ、彼が上官から仕掛けの解除方法を聞いているシーンを見よう。そのあとグレンを追って大部屋へ行けば、彼が壁にメモした解除方法を読むことができる。この手順を踏まないと、玄関ホールの仕掛け扉を開けることは不可能だ。



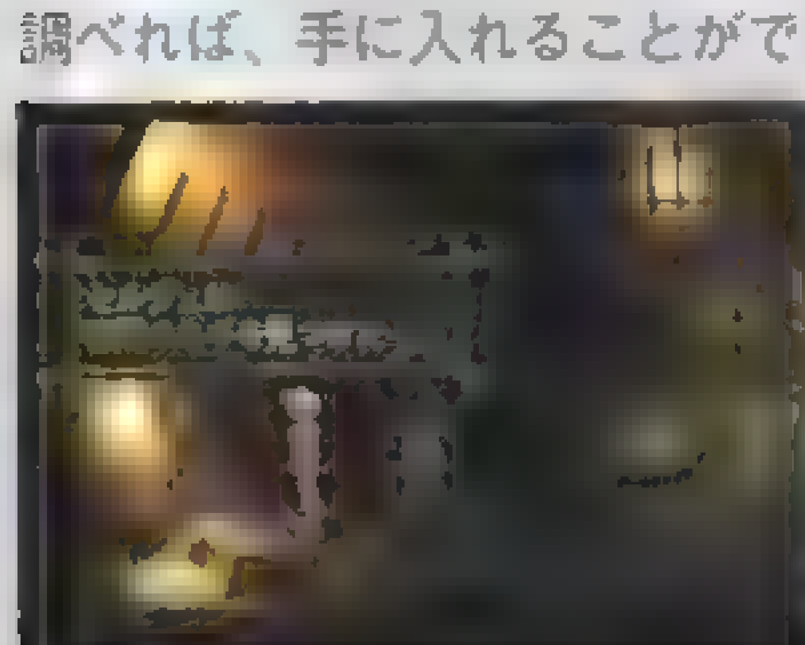
◀仕掛けの解除方法が記されている壁はここ。正解はフレイ[illegible]に変わるように毎回調べるように

37 アルフの目的の品とは

食堂にある宝箱からは、龍騎士の誇りが手に入る。アルフ・ルートの場合、このアイテムを取っていることが、A蛇骨館に潜入したという証拠になるのだ。占いババとの賭けに勝ちたいのであれば入手しておくこと。

37 開かない扉のカギのありか

1Fの左寄りにあるふたつの扉のうち、右側の扉はカギがかけられていて、開けることができない。この扉を開けるのに必要な客間のカギは、地下牢前の廊下にいる兵士が持っている。しかし、この段階でカギを入手することは不可能。のちに、兵士がいた場所にあるバケツを調べれば、手に入れることができるのだ。



◀[illegible]なら、兵士がバケツのなかに隠した客間のカギを手に入れることができる

39 宝物庫の入りかた

1Fの玄関ホールへもどるには、B1の右側にある宝物庫でワナにかかって、ルチアナの研究室へ移動しなければならない。宝物庫へ入る方法は、オリからの脱出時と同様、キッドがパーティーにいるか否かで下記のように変わってくる。なお、ルチアナの研究室へ移動したあとなら、廊下の要所で行く手をふさぐネオスとのバトルが可能。このバトルに勝てばネオスを排除できるのだ。

●キッドがいる場合……宝物庫の前に立つ兵士に話しかけてⒶ正しい合い言葉を選択する、Ⓑまちがった合い言葉を選んだときに発生するバトルに勝つ、のどちらかを行なう。なお、選択肢として出てくる合い言葉は、すべてまちがい。正解は“沈黙”、つまり、いずれの選択肢も選ばずに数秒間待っていれば、バトルをせずに宝物庫へ入ることができるのだ。

●キッドがいない場合……はじめから見張りの兵士が倒されているので、そのまま室内へ入ることが可能。



◀宝物庫の壁にかかっている宝を調べるとワナが作動。このとき、いずれの選択肢を選んでも銀のペンダントが手に入る

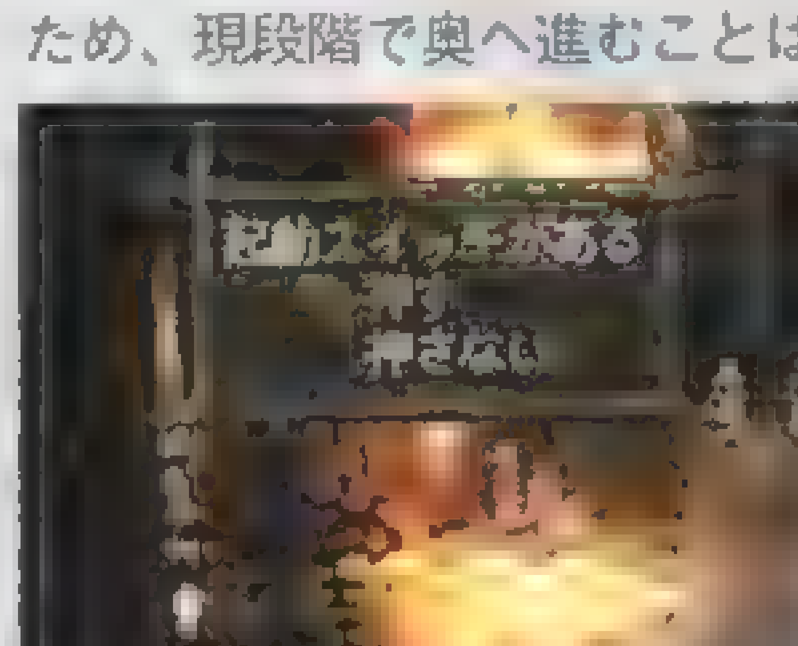
39 仕掛けだらけの部屋の意味

ルチアナの研究室の右隣にある武器庫には、いくつもの仕掛けが用意されている。特定の順番で仕掛けを解いていけば、貴重なアイテムを入手できるのだが、この時点では仕掛けを最後まで解くことができない(→P282)

42 昇降装置をおろすには

図書室でマルチェラとバトルをしたあと、広間にもどって、左に並ぶ柱のうち画面奥から2番目の柱にあるスイッチを押せば、最上階へ行くための昇降装置がおりてくる。押した直後にアカシアチーフなどとのバトルが発生するので、その準備だけはしておくこと。

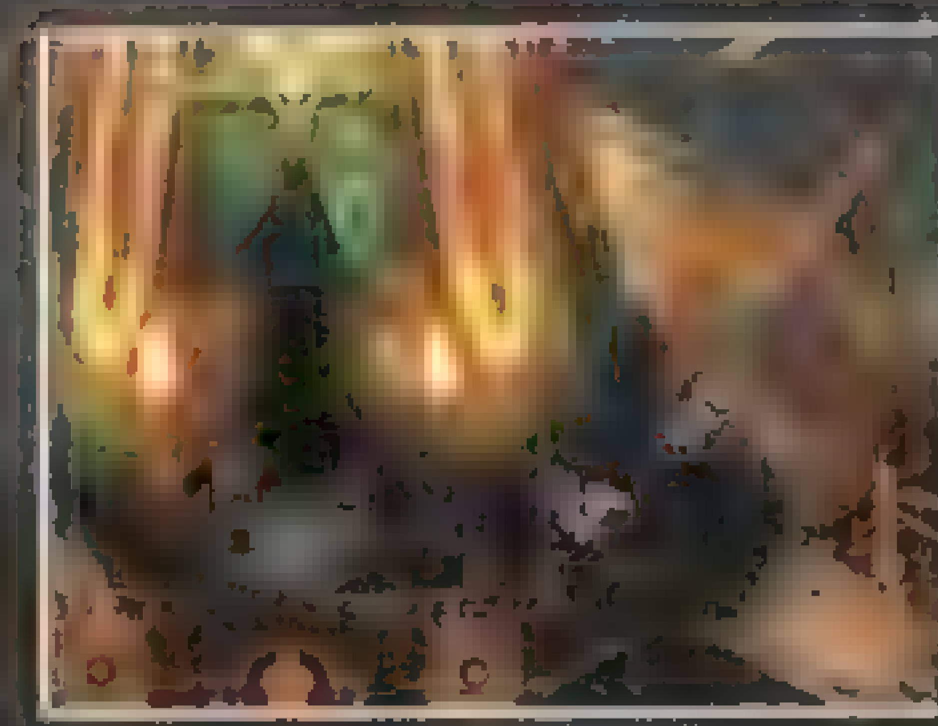
また、2Fの広間の右側にある扉は、ネオスにふさがれている。このネオスとはバトルをすることはできないため、現段階で奥へ進むことは不可能だ。



◀このスイッチを押せば昇降装置をおろせる。直後のアカシアチーフたちとのバトルは回避できない

SCENARIO#7
ガルドーブ さざなみに誘われて

ヒドラの毒によって倒れたキッド。彼女の命を救うには、ヒドラの体液から生成できる解毒剤が必要だが、この世界のヒドラはすでに絶滅しているという。八方ふさがりの状況で、セルジュが出した結論は――。



▼行動フローチャート

ガルドーブ

- 46 コルチャの家で目覚める



- OUT▶ キッド
- 47 寝こんでいるキッドと会話　入手 星色のお守り袋

キッドを助けるルート

- 48 龍の社でティレアと会話
- 49 コルチャに話しかけてボートに乗る

テルミナ

- ▶IN コルチャ
- (▶IN ジルベルト　※21前まで／→P.40)
- 50 Aテルミナを出る
- (▶IN 改良種フィオ　※21前まで／→P.43)
- (▶IN ルチアナ　※21前まで／→P.42)
- → ⓐ

キッドを見捨てるルート

- 51 星色のお守り袋を手放す
- 52 住居塔でコルチャにボートを貸してくれるよう頼む
- 53 龍の社でディレアと会話
- 54 ママチャに話しかけてボートに乗る

テルミナ

- (▶IN ジルベルト　※21前まで／→P.40)
- 55 グレンと花屋の会話を聞く
- #8へ →P.257

46 キッドの装備をはずしておく

#7の開始時には、自動的にメニュー画面が表示される。キッドが仲間に加わっている場合、この直後に、彼女は装備やエレメントをつけたまま仲間からはずれてしまうので、重要な装備はここではずしておこう。

47 選択でシナリオが分岐

コルチャとの会話中に出る選択肢でどれを選んだかにより、シナリオがふたつに分岐する。詳細は以下のとおり。ちなみに、キッドを見捨てるルートを選んだ場合、ママチャからフレーム「南国日和」がもらえる。

●1回目の選択肢
「……わからない」　→(2回目の選択肢へ)
「助ける方法を探す」　→キッドを助けるルート

●2回目の選択肢
「……どうしようもない」→キッドを見捨てるルート
「助ける方法を探す」　→キッドを助けるルート

48 52 Aガルドーブで起こるイベント

Aガルドーブでは、キーアイテムを得られるイベントがふたつ起こる。その内容は以下のとおり。

Ⓐ船着場でエレメント・トレード屋に話しかけて「素材と交換して」を選ぶと(交換を行なう必要はない)、最後に頼まれごとをされる。それに対して「よし、わかった」を選べば、しっかりした骨盤が入手可能。

Ⓑ酒場でドクとオルハの会話を見たあと、船着場方向以外へ画面を切りかえてから酒場に入り直し、ドワッフに2回話しかけると、緑の音色の鈴がもらえる。

50 55 アルフ限定のイベント

アルフはAテルミナの占いババと「A蛇骨館に潜入できるかどうか」という賭けをしている。46～112のあいだに、占いババにアルフのことを占ってもらったとき、潜入の証拠品(→P.253)を持っていれば、アルフの勝ちとなってブロンズロッドがもらえるのだ。賭けに負けた場合については、P.442を参照。

ⓐ



オパーサの浜

16 次元のゆらぎを通過

使用

オパーサの浜

ヒドラの沼

57 ビバビバと遭遇

バトル ビバビバ

入手

58 ひらけた場所でロサリーを呼ぶ

使用

バトル マルロサリー

59 ひび割れに乗って落ちる

60 かごを調べる

バトル オクトカル

IN ラズリー

61 ドワッフ長たちと交戦

バトル ★ドワッフ



62 ヒドラを倒して体液を採取

バトル ★ヒドラ

入手

ⓑ

50 55 探索できる範囲が広がっている

♯7以降は、A蛇骨館のほとんどの区域を自由に探索できるようになっている。以前に敷地内にいた兵士やモンスターは、数えるほどしか残っていない。また、A蛇骨館・崖やA影切りの森の探索も自由に行なえる。A影切りの森で道をふさいでいるボルクルスの排除方法については、♯6を参照のこと(→P.251)。

さらに、緑の音色の鈴を持っていれば、54または55以降、Aヒドラの沼の全域が探索可能だ。沼の奥では、生命の輝き、まっすぐな背骨などを入手できる。

57 ここでの行動がのちに影響

行動フローチャート内の57～60は、行なわずともシナリオを進められる(例外的に、57～60はのちのち行なう必要が出てくる／→P.277)。ただし、その場合はラズリーを仲間にすることが不可能になってしまう。Ⓐラズリーを仲間にしたか、Ⓑヒドラを倒したときラズリーがパーティーにいたか、のふたつの条件によって、ヒドラを倒した直後のシナリオ展開と、H水龍の島をドワッフが襲撃するイベントの結果が変わる(→P.261)。結果の決定法則は、下記を参照。

ちなみに、キッドを見捨てるルートを選んだ場合は、必然的に56～62が行なえなくなり、H水龍の島をドワッフが襲撃するイベントについては結果Ⓒになる。



◀ラズリーを仲間にしたいのであれば、この場所から左方向へ。無視するのであれば上方向へ進めばいい

■Hヒドラの沼の攻略内容による結果の決定法則

ラズリーを仲間にした？
- YES → ヒドラを倒したときラズリーがパーティーにいた？
  - YES → 結果A
  - NO → 結果B
- NO → 結果C

※結果A、B、Cの内容はP.261を参照

59 この時点なら落ちても無傷

ひび割れに乗ったときにできた穴に落ちると、通常はパーティー全員が15前後のダメージを受け、さらにねんざ状態となってしまう。しかし、オクトカルを倒す前なら、敵がクッションになり無傷ですむのだ。

ⓑ

オバーサの浜

63 次元のゆらぎを通過
使用



オバーサの浜

テルミナ

64 ボートに乗ってガルドーブにもどる

OUT▶ コルチャ

ガルドーブ



65 ヒドラの体液をトクに渡す
使用

▶IN キッド

66 メルを追うかどうかを選択

67 コルチャに話しかけてボートに乗る



テルミナ

68 クレンと花屋の会話を聞く

≈8へ →P.257

65 船賃を安くすませる方法

キッドが復帰するとき、コルチャに船賃として300Gを取られてしまう。ただし、所持金が300G未満だった場合は、それを全額取られるだけですむ。



◀コルチャは何も言わないが、足りなければまけてくれる。ほんとはいいヤツ?

66 メルを追うことを選ぶと……

エレメントを盗んだメルが、キッドに勝負を挑んでくる。このときの会話中に出現する選択肢を、「エレメントがないと」→「やっぱり、追いかけよう」の順に選ぶと、メルを追いかけるイベントが発生するのだ。このイベント中は、仲間からはずれたばかりのコルチャが一時的に仲間となる。イベントの進行手順は、下の連続写真のとおり。これを行なうことが、のちにメルを仲間に加えるための条件となっている(→P.38)。

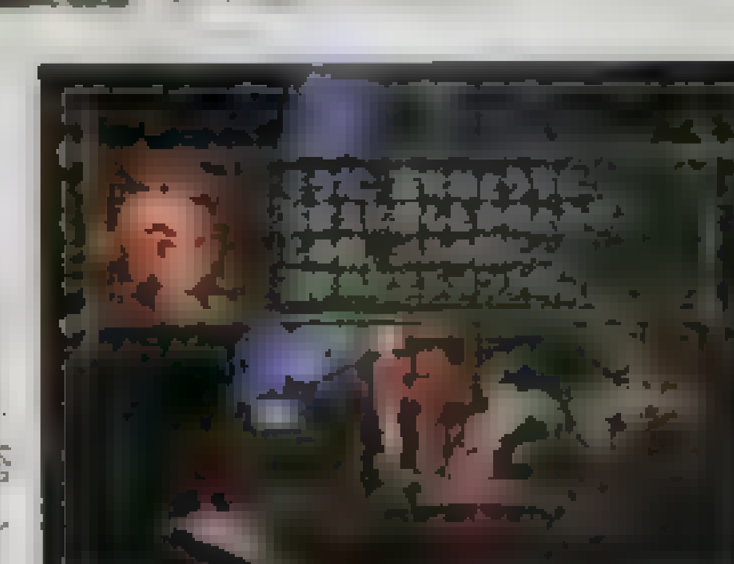
なお、上記の選択肢でほかの項目を選ぶと、エレメントの奪回はコルチャに一任することになり、メルを追いかけるイベントは発生しない。その場合は、ボート入手後に、コルチャがパーティーにいない状態で■ガルドーブの住居塔へ行き、最上階にいるコルチャに話しかければ、盗まれていたエレメントを取りもどせる。



◀酔っ払い入口に立っている男に話しかけてから引き返せば、メルと遭遇。メルは住居塔方面へ逃げる



◀住居塔の入口近くまで行くと、あとは自動的にイベントが進行。これでエレメントを取りもどせるのだ



▶エレメント奪回をコルチャにまかせた場合は、のちに住居塔で彼に話しかければ、エレメントを回収できる

SCENARIO #8

隠者の小屋 もうひとりの剣士



ボートを借り受けたセルジュたちは、グレンの言葉を頼りに、元アカシア龍騎士団員である老人、ラディウスが住むという孤島の小屋を目指す。しかし、小屋はすでにツクヨミによって焼き払われたあとだった。

▼行動フローチャート

キットを助けるルート

- テルミナ
- 69 コルチャと会話してボートを借りる
- IN コルチャ(選択可能)(…前まで／→P.34)
- IN メル(…前まで／→P.38)

キットを見捨てるルート

- IN 改良種フィオ(…前まで／→P.43)
- IN ルチアナ(…前まで／→P.40)
- テルミナ
- 70 ママチャと会話してボートを借りる
- IN グレン
- IN ママチャ(選択可能)(…前まで／→P.35)
- IN スカール(…前まで／→P.41)

隠者の小屋

- 71 ツクヨミと交戦　バトル ツクヨミ
- 72 地下室でラディウスと会話



…へ →P.258

69 70 行動範囲が一気に広がる

ボートが手に入ると、ANOTHER WORLDのほぼ全域を移動できるようになる。新たに行けるようになった場所のうち、下記の3ヵ所ではアイテムを入手可能だ。ここまでに得られるスカールの各部位(しゃれこうべ、いかった肩甲骨、しっかりした骨盤、まっすぐな背骨)をすべて集めていれば、A水龍の島で骨太なろっ骨、A亡者の島でバラバラの骨を入手した時点で全身の骨がそろい、スカールを仲間にすることが可能となる。

なお、A隠者の小屋へ行く前に、A死炎山の手前にかかっている深い霧に接触し、選択肢で「このまま霧の中へ」を選ぶと、その時点でシナリオが#9へ進む。つまり、71～72はカットされてしまうので注意すること。



◀この霧のなかに突入したあとにA隠者の小屋へ向かった場合、すでにツクヨミは立ち去っている

■この時点で探索してアイテムが得られる場所

●A水龍の島	●A亡者の島
●A土龍の島	

72 熱くなっている地面について

小屋の手前の地面には、異常に熱をおびている一角がある。この場所を冷やすことが、あるキャラクターを仲間に加える条件のひとつになっているのだ(→P.70)。しかし、この時点で地面を冷やすことはできない。必要なアイテムを手に入れてから、再度ここを訪れよう。



◀雑草すら生えないこの地面を冷やすには、のちに入手可能な、冷気を発するキーアイテムが必要となる

SCENARIO＃9

海の悪夢 亡者のうたう船歌か



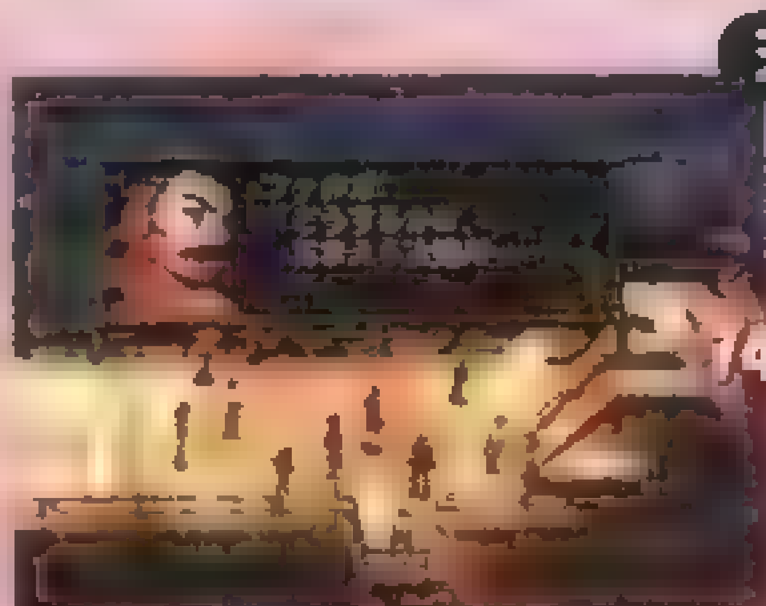
海にかかる濃霧へ突入したセルジュたちのボートのそばに、謎の巨大な船が姿を現す。ウワサに聞く幽霊船かと思われたが、その正体は海賊船だった。甲板に上がった一行は、なすすべなく海賊たちに捕らえられてしまう。

▼行動フローチャート

73 ボートで濃霧のなかに突入する

↓

天下無敵号



74 海賊と遭遇
- バトル サーペント×3
- バトル ★らっしゃまる [illegible]★を入手
- バトル ★ファルカ [illegible]★を入手



75 船倉で目覚める
- バトル ハイレ[illegible]×2

76 船倉の近くにあるカギのかかった扉を調べる



77 バリケードのそばにいる海賊からカギについての情報を聞く

78 いずれかの海賊からカギを入手

↓

ⓐ

74 逃走によっても決着がつくバトル

♯9の行動フローチャート内に書かれているバトルのうち、81のダイモウジャ戦以外は、そのバトルから逃走してもシナリオが進む。逃走すれば敵を倒す手間がはぶけるが、当然ながら戦利品やお金は得られない。

ただし、♯7でキッドを見捨てるルートを選んでいた場合、74のらっしゅまる戦とファルカ戦は逃走しても再度戦うことになってしまう(勝利するまでシナリオが進まない)。そのかわり、この2回のバトルでは、勝利したときにレベルスターが得られる。

76 扉を開けるカギを探せ

甲板への通路はふたつあるが、一方はバリケートで封鎖されており、もう一方は途中にある扉がロックされている状態。バリケートをくずすことはできないので、甲板へ行くにはロックされている扉を開ける必要がある。

扉のカギは、右のページで紹介している「カギを持っている可能性がある海賊」のいずれかひとりから手に入れることができる。ただし、事前にいくつかの手順を踏んでおかなければいけない。具体的な手順については、下の連続写真を参照のこと。なお、この扉のカギは、手に入れてもキーアイテム欄などには表示されない。



◀船倉から廊下へ出たら画面右[illegible]に見えるこの扉を調べたあと、左方向へ進んでハシゴをのぼる

↓



◀この海賊に話しかけたあと、バリケートの前にいる海賊に話しかけると、カギの所持者が確定する

ⓐ

79 船倉の近くにあるカギのかかった扉を開けて先へ進む

（▶IN ツマル 前まで →P.44）



80 甲板で亡霊と交戦
バトル ライフレス ＋α

81 ファルカの頼みで舵輪をにぎる
バトル ★タイモウン…

#10へ →P.260

79 栄養ドリンクの効果

下の写真の位置に立っている海賊に話しかけ、選択肢で「飲む！」を選ぶと、特製の栄養ドリンクを飲ませてもらえる。これを飲むと、以下にあげる3つのなかから、ランダムでいずれかひとつの効果が発生するのだ。ドリンクは、話しかけるたびにタダで飲むことができるので、もしも©の効果が発生してしまったときは、Ⓑの効果が発生するまで何度も飲み直すといいだろう。

Ⓐパーティーメンバー全員のHPが全回復
Ⓑパーティーメンバー全員のステータス異常がすべて回復
©パーティーメンバーのいずれかひとりが毒状態になる

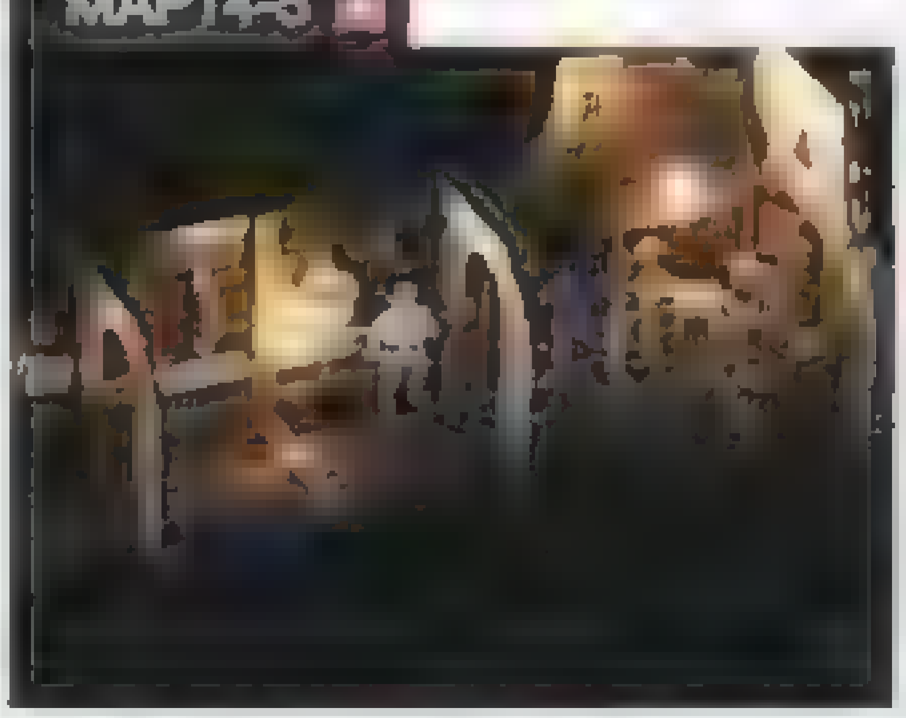


◀栄養ドリンクを飲んだときの効果がⒶやⒷになることは少なく、大半は©の効果が発生する

カギを持っている可能性がある海賊

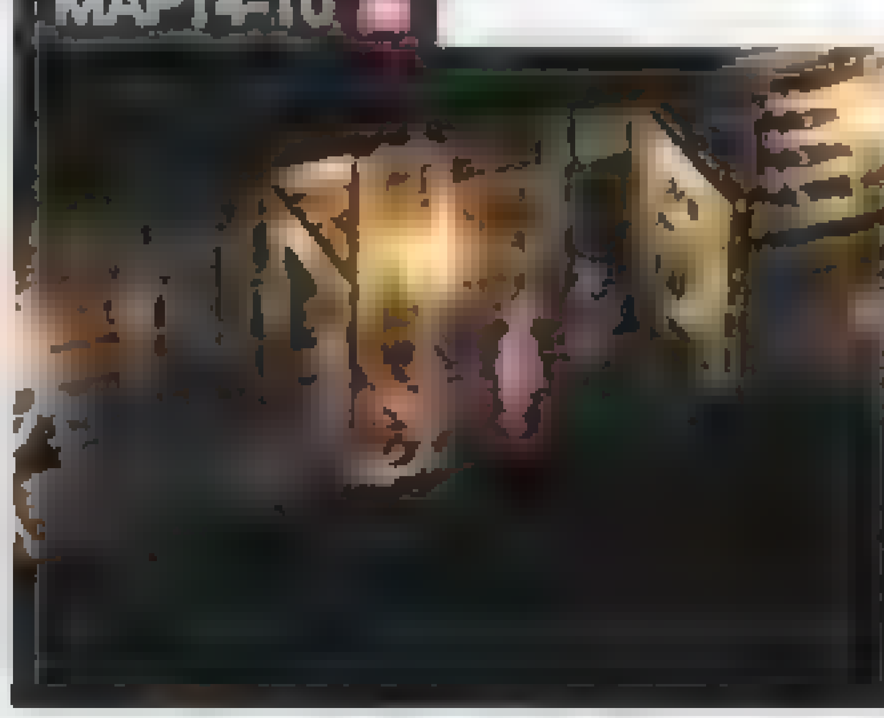
バリケードの前にいる海賊に話しかけた時点で、以下の6名のいずれかひとりが"カギを持っている海賊"として選出される。ただし、それ以前に以下の海賊に話しかけて「カギを持っていない」という内容の返事を聞いていた場合、その人物は候補から除外されるようになっている（残りの候補のなかから選出）

MAP14-5



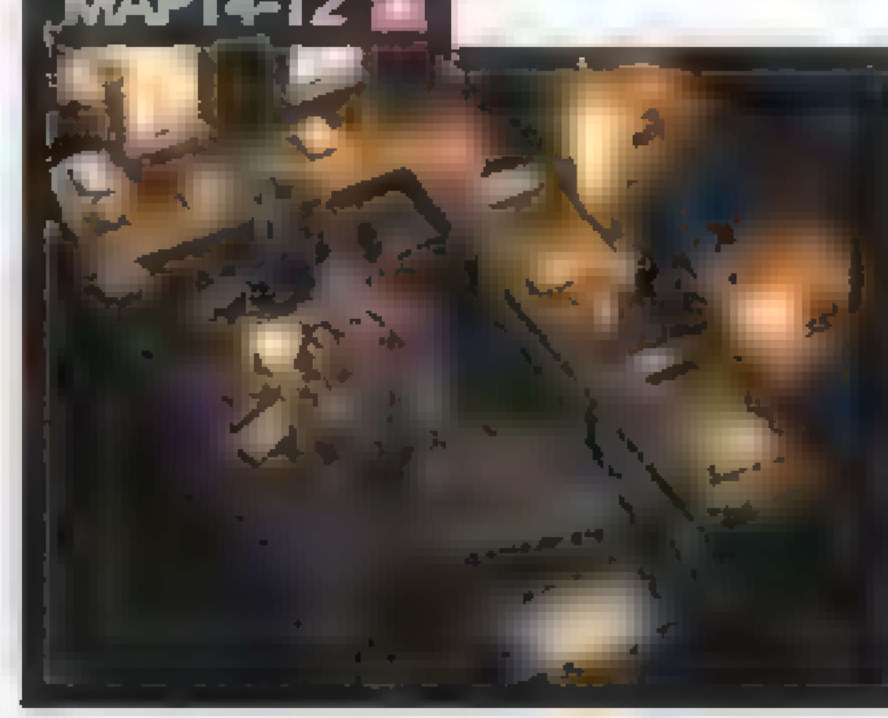
▲バリケードの前にいる。この海賊に話しかけるまで、カギは見つけられない

MAP14-10



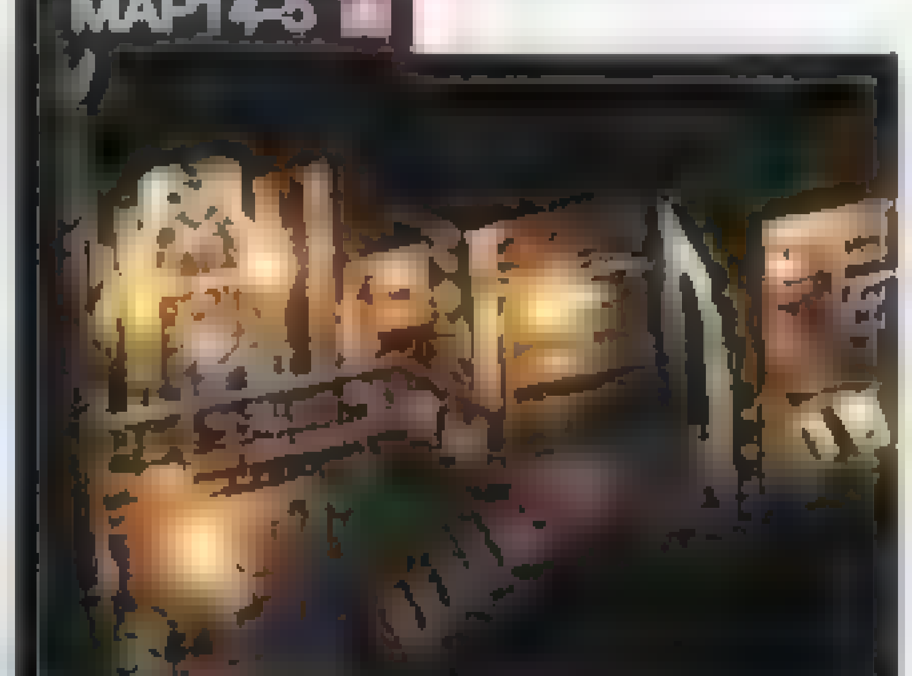
▲船倉へ通じる扉の向かい側の壁に寄りかかっている。2回話しかける必要あり

MAP14-12



▲船倉の左の仮眠室にいる。会話してから室内にいる敵を倒し、再度話しかけよう

MAP14-5



▲船長室の前でパイレッタと交戦中。パイレッタを倒してから2回話しかけること

MAP14-6



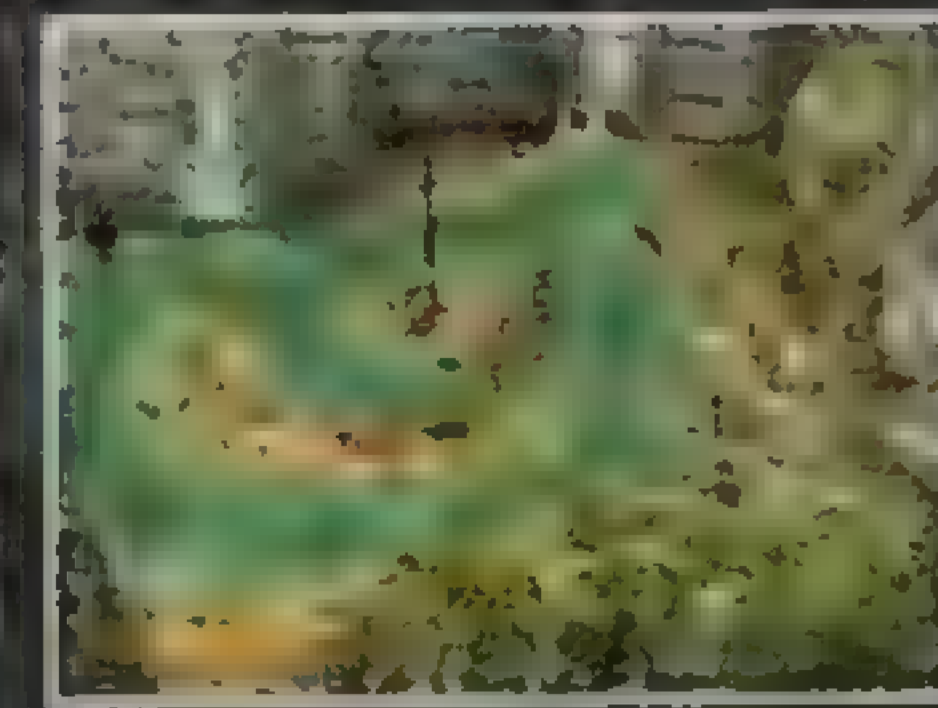
▲厨房で倒れている。宝箱の前にいるライフレスを倒してから話しかければいい

MAP14-7



▲食堂でパイレッタと交戦中。パイレッタを倒してから話しかけよう

SCENARIO #10
水龍の島へ 何処に眠る青の龍



死炎山へ入る前に水龍の加護を受けておけと、ファルガに助言されたセルジュたち。しかし、水龍の島の洞窟は厚い氷でふさがれている。望みがあるとすれば、次元を超えたもう一方の水龍の島に行くことだが――。

▼行動フローチャート



82 キッドが旅立ってしまうと……

#7でキッドを見捨てるルートを選んでいた場合、シナリオを#11まで進める前にAガルドーブの診療所へ行けば、キッドとドクを仲間に加えることが可能だ。もし、Aガルドーブの診療所を訪れるのが#11以降になってしまうと、一命を取りとめたキッドは旅立ったあとで、診療所では再会できない。その影響で◆～◆は行なえなくなり、星色のお守り袋は#12で入手することになる。なお、#10以前にキッドを一度も仲間にしたことがない場合、のちにキッドを目覚めさせるイベントが発生せず（→P.285）、これ以降はキッドを仲間にすることが不可能になってしまう

84 H水龍の島へ行くにはお金も必要

◆～◆はパスすることが可能。しかし、これらを行なうと（厳密には85～86の、H水龍の島をドワッフが襲撃するイベントを終えると）、特別なアイテムを入手できる場合もあるので、なるべくパスしないほうがいい。

この時点でH水龍の島へ行く唯一の手段は、Hアルニ村の桟橋でじいさんに話しかけて、ボートに乗せてもらうこと。ただし、船賃として100Gを支払う必要があり、所持金が足りない場合はボートに乗せてもらえないのだ。



◀キッドを助けるルートでコルチャが渡し賃を要求してくる場面（→P.256）とちがい、ここはオマケしてもらえない

85 イベントが行なえる期間について

◆を行なってから、はじめてH水龍の島に行くと、85～86は発生しない。その場合、妖精が見あたらないほか、本来は妖精がいるはずの場所をエフトがうろつく状態になってしまう。なお、操作キャラクターがヤマネコに変わる前なら、水龍から氷の息を（◆を行なう前なら「Gフロッグ」もあわせて）もらうことは可能。

a　b

86 洞窟の奥でワッホイタンクとのバトルに勝利する
バトル ★ワッホイタンク＋ドワッフ×2

87 水龍から氷の息をさずかる
入手 氷の息

88 じいさんのボートに乗って帰る

アルニ村

オパーサの浜

89 次元のゆらぎを通過
使用 時のたまご

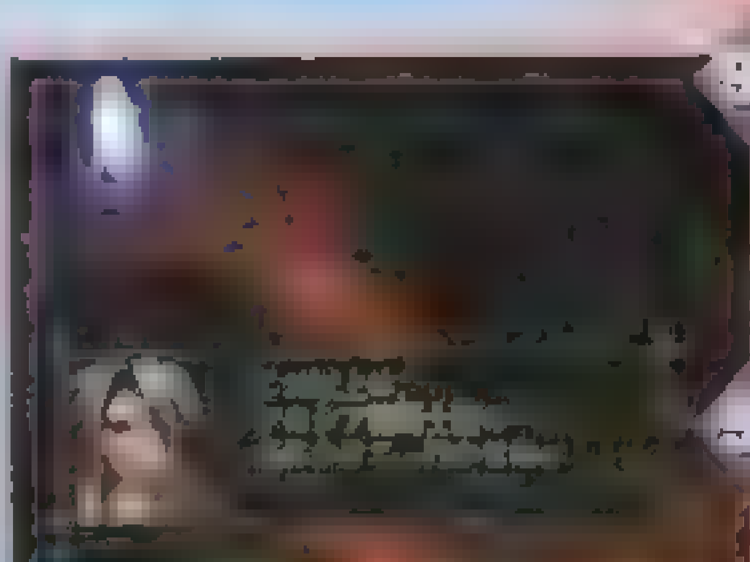
オパーサの浜

死炎山



90 シュガール＆ソルトンと交戦
バトル ★シュガール＋ソルトン

91 炎龍と勝負する
バトル ★炎龍（変身前）



92 アカシア龍騎士団の四天王と交戦
バトル ★カーシュ＋ゾア＋マルチェラ

#11へ →P.262

86 過去の行動しだいで展開が異なる

ワッホイタンク＋ドワッフ×2とのバトルは、ワッホイタンクさえ倒せば、ドワッフが残っていても勝利となるのが特徴。このあとの展開は、#7における分岐の選択や、プレイ内容によって変化する(→P.255)。どのように変わるのかは、下記を参照のこと。なお、ラズリーがパーティーにいる場合は、このあと91を終えるまで、一時的に仲間からはずれる。

■ワッホイタンク戦後の展開のちがい

※結果A～Cの決定法則はP.255を参照

結果A	ドワッフたちはHヒドラの沼に帰り、ロゼッタは生きている。妖精の村を出ていく前に、そよ風のマントを入手。
結果B	ドワッフ長など、おもだったドワッフは死亡し、ロゼッタも死んでしまう。のちに、ラズリーのLv7固有エレメントや専用装備を入手可能(→P.36、P.282)。
結果C	ドワッフ長など、おもだったドワッフは死亡するが、ロゼッタは生きている。キッドが自分の過去のことを少しだけ語るイベントが発生。

90 HA死炎山について

HA死炎山の各所にはマグマが流れており、そこに足を踏み入れていると、またたく間にそのキャラクターの残りHPが減ってしまう(HPがゼロになることはない)。それを防ぐには、マグマに接近して氷の息を使えばいい。冷気によってマップ内のマグマが永久に凍りつき、その上を安全に通れるようになるのだ。ただし、マグマを凍らせると中身が取れなくなる宝箱もあるので(→P.368)、それらは氷の息を使う前に開けておきたい。

なお、A死炎山で発生する特定のバトルには、以下のような特徴がある。

- H水龍の島をドワッフが襲撃するイベントを起こしていない場合は、シュガール＋ソルトン戦での勝利時に、レベルスターが得られる。
- 西側の出口近くで発生する炎龍（変身前）とのバトルは、逃走しても、メニュー画面を開くことなどができないまま、再度バトルに突入してしまう。



◀マグマのなか、ある宝箱は、マグマを凍らせたあとだと開けられず、中身が回収不可能になってしまう

古龍の砦
古の龍たちが夢の跡

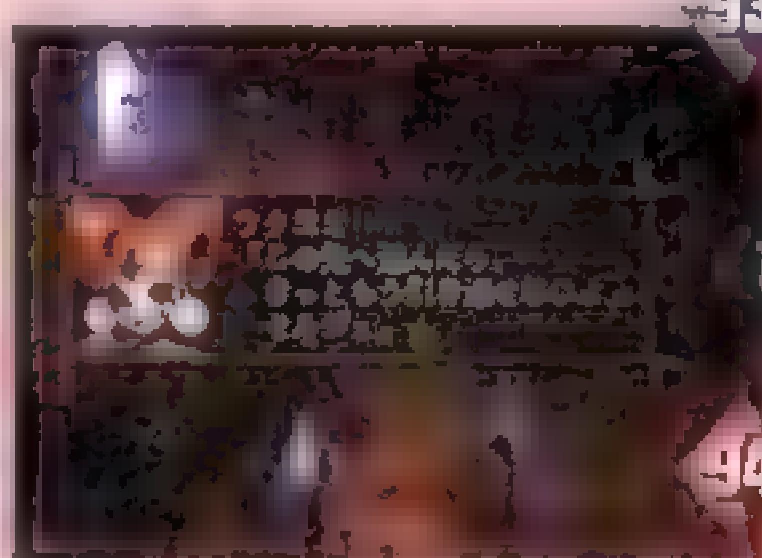


アカシア龍騎士団の四天王を退けたセルジュたちは、いにしえの龍族が建てたという古龍の砦へたどり着く。ヤマネコを目指して砦の奥に進もうとするセルジュたちであったが、数々の仕掛けがその行く手をはばむのだった。

▼行動フローチャート

死炎山

93 出口の近くでツクヨミと会話



古龍の砦

94 古龍の砦の広間へ
バトル ★アカシア龍兵
特定条件下のみ

以下のⒶ～Ⓓで、各色の水晶の光を消す(順不同)

Ⓐ 青色の水晶パート

95 広間の左奥にある通路を進む



96 橋を渡って青色の水晶がある部屋へ

97 青色の水晶を調べて光を消す
バトル ★巨大ネバル

Ⓑ 赤色の水晶パート

98 広間の右手前にある通路を進む



99 龍の彫像を調べて下のフロアへ落ちる

100 赤色の水晶を調べて光を消す

94 アカシア龍兵の出現条件

水龍の島をトワッフが襲撃するイベントを起こさなかった場合、古龍の砦の入口にアカシア龍兵が出現する。この敵とはかならずバトルをすることになり、勝利すれば、#10で手に入らなかったぶんのレベルスターと、「Gブロック」が入手できるのだ。

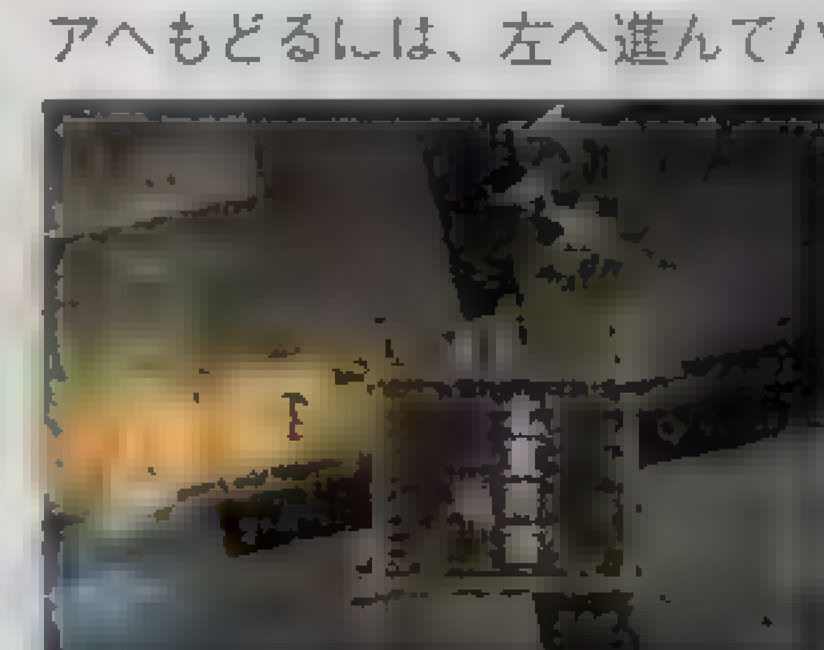
96 宝箱を開閉して橋の向きを変える

室内に宝箱がいくつか置かれているが、それらはすべて、可動式の橋の向きを変更するスイッチになっている。密接したふたつの宝箱を1セットとして、その近くにある橋の向きが、奥側の宝箱を開ければ奥側へ、手前側の宝箱を開ければ手前側へと変わるのだ。宝箱が両方とも開いている、または閉じている場合、橋はその中間で止まる。青色の水晶が置かれた部屋は、画面右下に見える青いスイッチのそばにあるので、そこへ行けるように橋を動かしていこう。なお、青いスイッチを押すと、橋を通らずに部屋の入口へもどれる階段が出現する。

99 龍の彫像の仕掛け

広間の右側手前にある通路をまっすぐ進んだ行き止まりには、龍の彫像が設置されている。龍の彫像を調べて、東、西、南、北のいずれかを選択すると、その時点で龍が向いていた方向を北として、選んだ方角まで足場が回転。直後に下のフロアへと落とされる。下のフロアは4つのブロックに区切られており、落ちた位置によって、どこのブロックへたどり着くかが決まる仕組みだ。

各ブロックには、赤色の水晶、マシンナリー、宝箱、休息所のいずれかが配置されている。そこから上のフロアへもどるには、左へ進んでハシゴをのぼればいい。



◀通路の反対側にある穴から落ちれば、赤色の水晶のあるブロックへ行ける。左の写真の状況では"南"を選ぶ。

Ⓒ 緑色の水晶パート



101 広間の右奥にある通路を進む

102 緑色の水晶を調べて光を消す
バトル ★トゥワナ

Ⓓ 黄色の水晶パート

103 広間の左手前にある通路を進む

104 頭・腹・尾の順に並び、左の部屋の石碑を調べる



105 青いスイッチを押して階段を出現させる

106 尾・腹・頭の順に並び、左の部屋の石碑を調べる

107 石板を調べて水晶がある台座をおろす

108 黄色の水晶を調べて光を消す

上記のⒶ～Ⓓで4色の水晶の光を消すと、広間の中央に柱が浮上



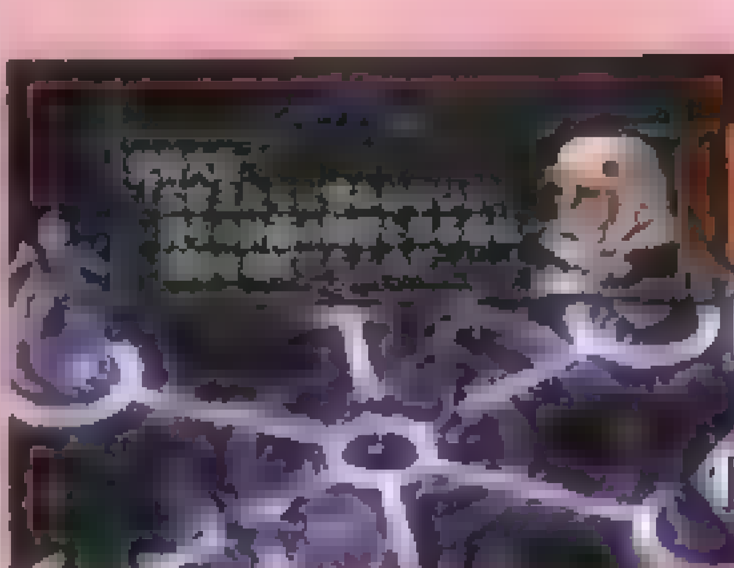
109 白色の水晶を調べて光を消す
バトル ★サンフェイサー

110 昇降装置で上の階へ

111 黒色の水晶を調べて光を消す
バトル ★カメイ

112 転送装置で上のフロアへ

113 儀式の間に入る
バトル ★蛇骨大佐
バトル ★ヤマネコ



OUT ヤマネコをのぞく全員

114 セルジュたちと交戦
バトル セルジュ＋キッド＋α

♯12へ →P.264

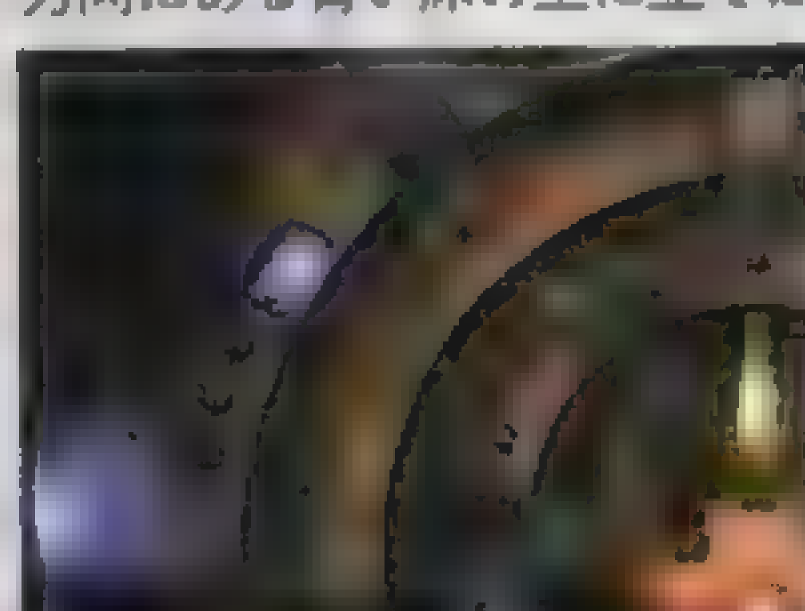
101 迷路に現れるモンスター

緑色の水晶のところへは、迷路状になった通路を突破すればたどり着ける。道中に謎解きの要素はないものの、迷路内にいるマシンナリーとペーパードールが、やや特殊な性質を持っているので注意が必要だ。その性質とは、特定のマシンナリーは段ちがいになっている通路のあいだを跳んで移動できること、また、ペーパードールは一定時間ごとに姿を消したり現したりしていること。姿を消しているペーパードールに接触することはないので、タイミングよく通過すれば、バトルを避けられる。

途中にある青いスイッチを押すと、階段が出現。この階段を使えば、緑色の水晶が置かれた部屋と広間のあいだをショートカットすることが可能だ。

104 黄色の水晶にたどり着くには

黄色の水晶が設置された部屋は、段ちがいになっている円状の通路と、上の段の通路同士を橋渡しするひとつのブロックで構成されている。ここでのポイントは、部屋に入ると、パーティーの各キャラクターに頭・腹・尾という役割が自動的に設定される点。左の小部屋にある石碑を調べれば、各キャラクターの役割がわかると同時に、キャラクターの並び順（＝頭、腹、尾の並び順）に応じた位置へブロックが移動するのだ。これを利用してブロックの位置を変え、左記の行動フローチャートに書かれている順に仕掛けを作動させていこう。なお、メンバーの並び順は、セレクトボタンを押すか、部屋の左上方向にある青い床の上に立てば変えることができる。

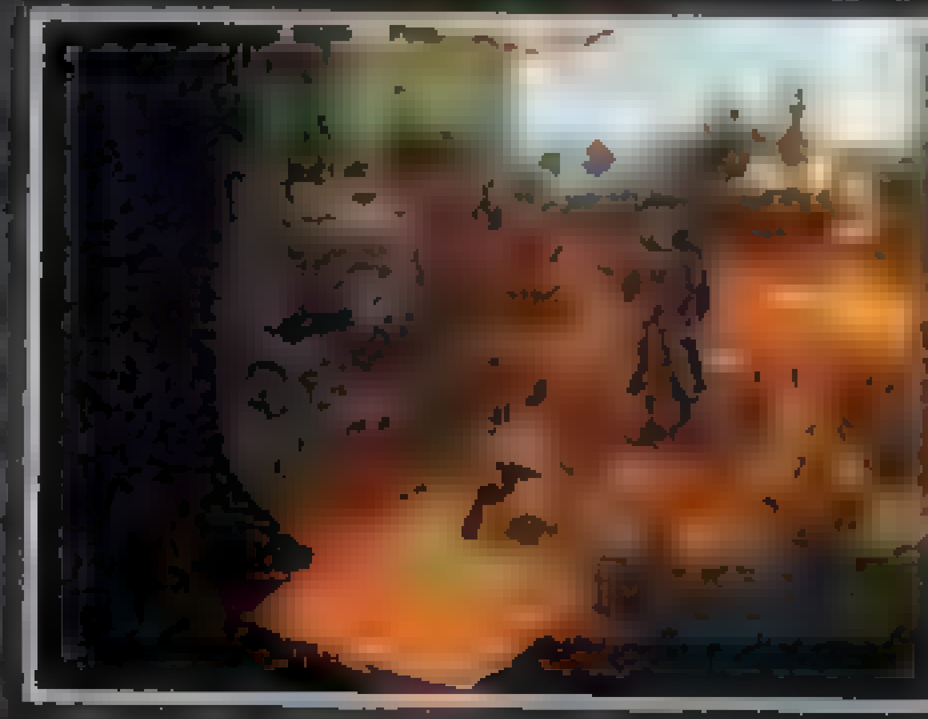


◀SELECTボタンと青い床では、効果が異なる。パーティーの並び順を①②③と仮定した場合、SELECTボタンを押すと②③①、青い床に乗ると②①③という形に変化するのだ

113 操作キャラクターがヤマネコに

儀式の間に入ると、まずは蛇骨大佐との、つぎにヤマネコとのバトルが発生。これらのバトルに勝利すると、操作キャラクターがヤマネコに変わり、それにともなってすべてのキャラクターが仲間から離脱してしまう。このとき、仲間が装備していたアクセサリーとエレメントは自動的にはずされるが、武器と防具は装備したままとなる。よって、武器・防具については、あらかじめ不要なものと交換しておいたほうがいいだろう（ちなみに、セルジュが装備していたものは、ヤマネコに受け渡される）。このあとにセルジュたちとのバトルもあるが、勝っても（→P.443）負けてもシナリオの展開はほぼ同じだ。

SCENARIO #12
次元の狭間 さまよえる魂たちよ



気がつくと、そこは見たこともない世界。異様な風景のなかをさまよい歩くうちに見つけた一軒家で、ヤマネコは老婆スプリガンと出会う。もとの世界へもどる方法を探しに、ふたりは坂の上にそびえる塔へ向かった。

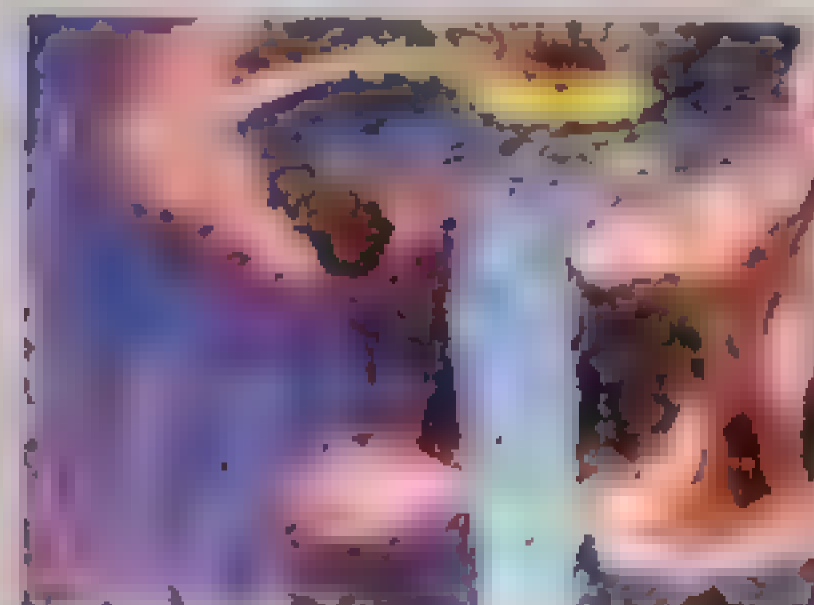
▼行動フローチャート

- カオスフィールド
- 115 カオスフィールドで目を覚ます
- 116 木の実を落とす
- 117 スプリガンの家へ入って彼女と会話
- 118 スプリガンの家から出る
- ▶IN スプリガン
- 119 塔のなかでツクヨミと会話
- 120 真実の扉を開けていく
- 121 だまし絵の迷宮へ着く
  入手 星色のお守り袋（持っていない場合へ）
- ▶IN ツクヨミ
- 122 床に開いている穴に入り、現実世界へ

#13へ →P.265

115 宝箱を取る方法

岩でふさがれた道の奥に、宝箱が置かれている。この岩をとかすには、上にあるもうひとつの岩を利用すればいい。上にあるほうの岩を押すと、一段下の道に落ちるので、そこからさらに下へ押してやれば、道をふさいでいた岩とぶつかり、ふたつとも落下していくのだ。宝箱のなかに入っている「リハイフ」は、店で売っていないうえに利用価値も高いので、かならず入手しよう。



◀ここにある岩を押して道をふさいでいる岩にぶつければ「リハイフ」を入手できるようになる

120 真実の扉の見わけかた

坂の上にある塔へは、スプリガンを仲間にすれば入ることができる。塔内でツクヨミと会話をしたあとは、真実の扉を開けていこう。真実の扉とは、セルシュなどの幻が入っていく扉と同じ方向にある扉のことで、それを数回開ければ、だまし絵のような迷宮にたどり着く。

121 迷宮の仕組みについて

真実の扉を通って塔を抜け出し、だまし絵の迷宮にきた時点で、ツクヨミが仲間に加わる。さらに、星色のお守り袋をまだ入手していない場合のみ、彼女からそれを受け取ることになるのだ。

なお、この迷宮には1カ所だけ、スイッチによって形を変えられる通路がある。くわしくは下の写真を参照。



◀このスイッチを切りかえると、円で囲まれた部分の通路の形が変化。通り道を変えることができる

SCENARIO #13

闇からの帰還 新たなる旅立ち



カオスフィールドを脱出し、HOME WORLDに降り立ったヤマネコたちは、ANOTHER WORLDにおけるセルジュの動向が気にかかり、あちらの世界へ帰ろうと決意する。さっそくオパーサの浜で次元移動を試みるが——。

▼行動フローチャート

- ヒドラの沼
- 123 HOME WORLDへ到着
- オパーサの浜
- 124 次元のゆらぎを通過しようとして失敗する 使用 星色のお守り袋
- #14へ



124 HOME WORLDから出られない

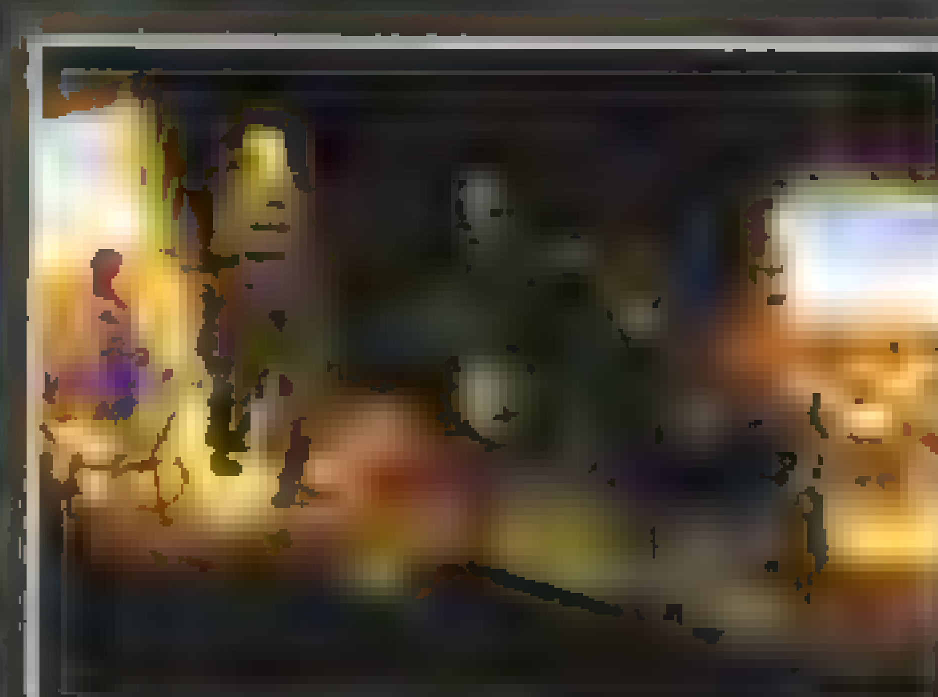
HOME WORLD～ANOTHER WORLD間の移動は、通常、Ⓗ Ⓐオパーサの浜で星色のお守り袋を使えば行なえる。しかし、次元のゆらぎが消えたため、この段階からしばらくのあいだ、ANOTHER WORLDへは移動できない。



◀カオスフィールドから脱出したさいに、Ⓗヒドラの沼にできた次元のゆらぎも消滅してしまう。

SCENARIO #14

失われた扉 孤立する世界と人と



オパーサの浜にあった次元のゆらぎは消えていた。途方に暮れたヤマネコは、とりあえず近くのアルニ村へ向かうことに。村でマージを訪ねた彼の前に、元アカシア龍騎士団四天王のラディウスが立ちふさがった。

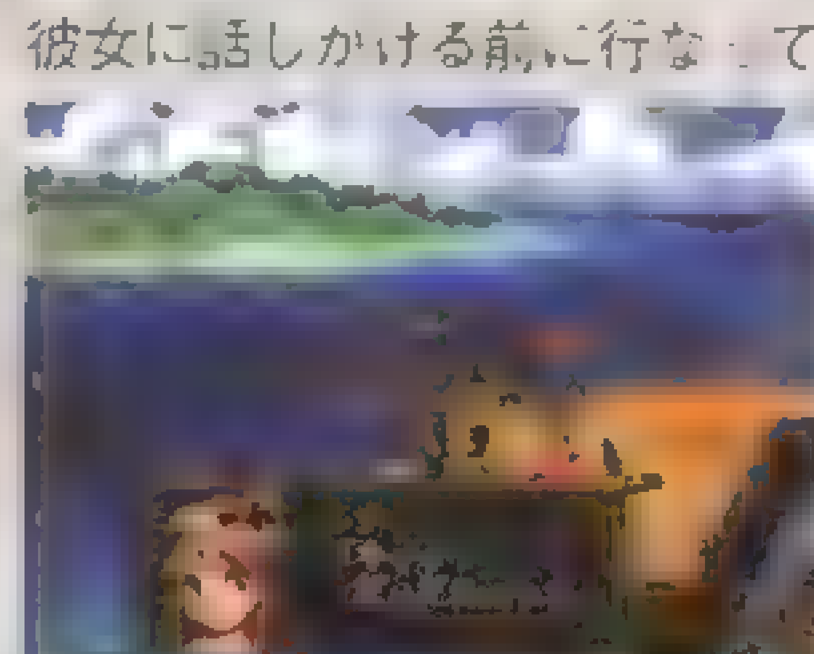
▼行動フローチャート

- アルニ村
- 125 セルジュの家でマージと会話 バトル ★ラディウス
- IN ラディウス
- #15へ →P.266



125 バトルの準備は会話の前に

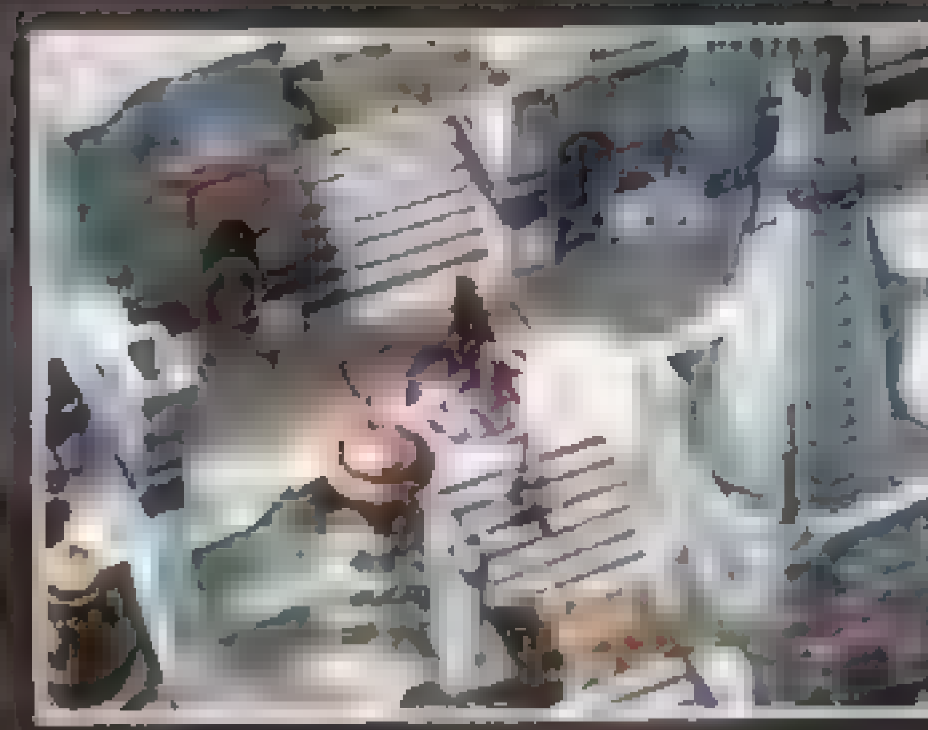
Ⓗアルニ村にあるセルジュの家でマージ（セルジュの母親）に話しかけると、そのままイベントが進み、ラディウスとのバトルに突入してしまう。バトルの準備は、彼女に話しかける前に行なっておくこと。



◀操作キャラクターがヤマネコになっているため、話しかけたときの人々の態度も明らかに変わる。

■SCENARIO #15

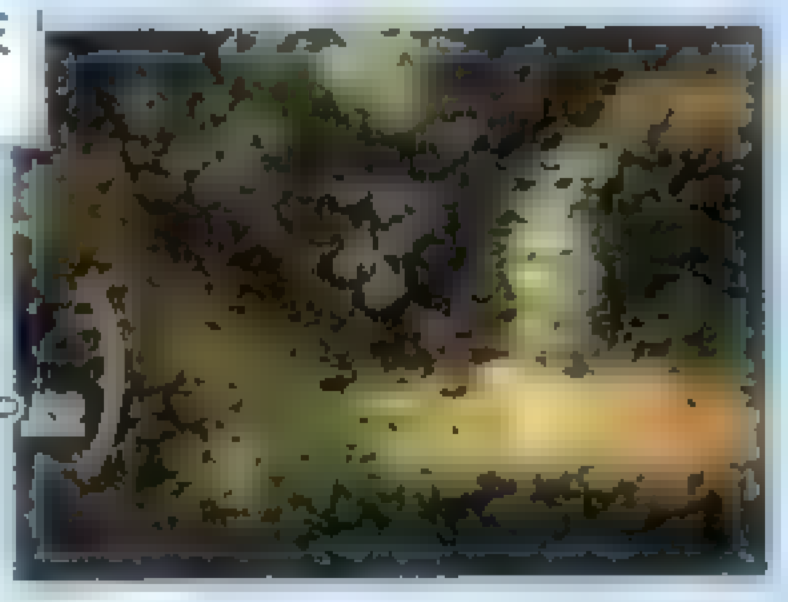
テルミナ 龍騎士団の光と影



ラディウスの提案で、この世界の蛇骨大佐や龍騎士団の消息を追うことにしたヤマネコたちは、船を調達するためにテルミナへ向かう。しかし、テルミナの港は、パレポリ軍士官の許可を得なければ入れない状態だった。

▼行動フローチャート

- 溺れ谷
- 126 谷を抜けてテルミナへ
  - (▶IN キノコ 21前まで／→P)



- テルミナ
- 127 港への道をふさぐパレポリ兵と会話
  - (▶IN ザッパ 21前まで／→P.49)
  - (▶IN パンクリフ 21前まで／→P.50)



- 蛇骨館
- 128 地下水脈から下水道へ入る
- 129 拷問部屋でイシトと会話



- ▶IN イシト
- #16へ →P.267

126 もう一方の世界で行なったことが影響

この時点から、溺れ谷と影切りの森を探索することが可能になる。影切りの森は蛇骨館につながっているが、シナリオを16へ進めるまでは、地下水脈の奥（蛇骨館への入口となる場所）に兵士が立ちふさがっており、そこから入ることはできない。

地下水脈の途中にある横穴には、きのこ狩りにきた親子の父親が、入ったまま出られなくなっている。彼を助け出せば、キノコを仲間にするために必要なキーアイテム（きのこ）が手に入るのだ。父親を助け出す手順は、影切りの森の地下水脈で、奥側の横穴を岩でふさいだかどうかによって、以下のように変化する。

●横穴を岩でふさいでいた場合……下写真の位置にいるヒビンを調べると、そのヒビンが手前側の横穴に跳びこみ、それに驚いた父親が同じ穴から飛び出てくる。

●横穴をふさいでいない場合……奥側の横穴の前に立つライフレスを倒すと、父親が出てくる。



◀横穴を岩でふさいでいた場合は、この位置でじーっとしているヒビンを調べれば、父親が出てくる

127 重要人物ザッパ

テルミナの鍛冶屋では、ザッパを仲間に加えることができる。彼を仲間に加えると、その場でかじやの職人魂がもらえるほか、のちに虹色の貝殻を加工することが可能になるのだ。虹色の貝殻の加工に関係するイベントについては、P.211を参照のこと。

128 まだ下水道の探索はできない

イシトがいる拷問部屋へ行くさいに通る下水道は、この時点では、ただ通過するだけの場所に過ぎない。下水道内の仕掛けを動かすことや、下水道全体を探索することができるのは、#16になってからだ。

■SCENARIO #16

マブーレ 人外の者たちの村にて

海原に出たヤマネコたちは、死海へ入る方法を亜人に聞くべくマブーレに上陸したが、そこは夢見がうろつく廃村と化していた。亜人たちは現在、海上歓楽街・ゼルベスで奴隷同然の生活を強いられているという。



▼行動フローチャート

テルミナ



130 パレポリ軍のボートを入手

(▶IN 龍の子 ◆31 前まで →P53)

(▶IN 星の子 ◆31 前まで →P54)

マブーレ



131 トマ14世に死海のことを聞く

海上歓楽街・ゼルベス

順不同

132 船倉で老人（賢者）とすれちがう



133 船長室でファルガとイレーネスの会話を聞く

134 酒場でスネフのショーを見る

ⓐ

130 探索可能になった場所について

この時点でボートが手に入るため、行動範囲は大きく広がる。新たに行けるようになった場所のうち、下記の9ヵ所は、探索すればアイテムを得ることが可能だ。なお、□蛇骨館の下水道にある、バルブやタルといった仕掛けの使い道は、□蛇骨館の下水道と同じになっている。詳細はP274を参照してほしい。

□海月海で手に入る星のかけらは、星の子を仲間にするイベントを行なうために必要（→P283）。星の子が仲間にいないとシナリオを進められない場面が#24にあるので、それより前には仲間にしておくこと。



◀#16より利用可能となった、カレキの山の右奥にある穴を降りれば、□蛇骨館の下水道の全域を探索できる

■この時点で探索してアイテムが得られる場所

- □蛇骨館・屋
- □蛇骨館（下水道）
- □カルドーブ
- □隠者の小屋
- □死火山
- □古龍の砦
- □亡者の島
- □土龍の島
- □海月海

131 聞くべきことはひとつ

トマ14世に2回話しかけると現れる選択肢のうち、選ぶ必要があるのは、「死海の事を聞く。」のみ。これを選べば、空き家のベッドで寝ることと、□ゼルベスの船倉で老人（賢者）と会うことが可能になる。なお、空き家のベッドで寝ること、およびそのときに発生するイベントは、行なわなくてもシナリオの進行に影響はない。

134 先送りにしてもいいイベント

順不同となっている132〜134のイベントのうち、134だけは、135以降へ先送りしてもいい（最終的には、136を行なう前にかならず見ることになる）。

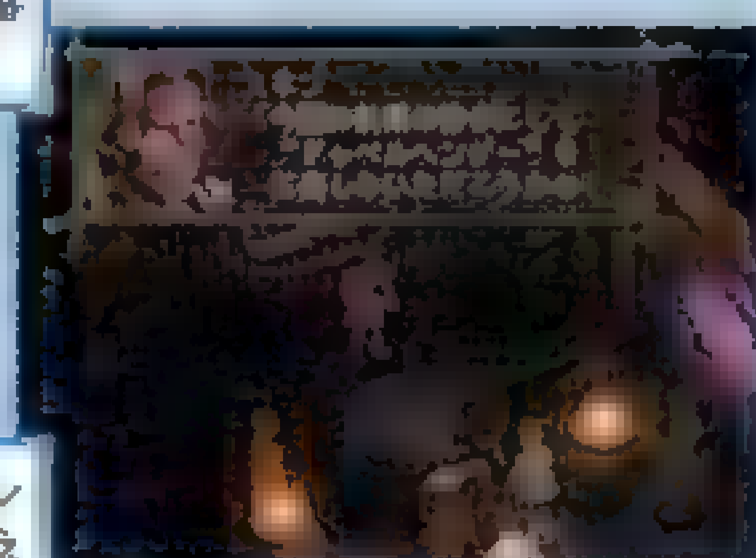
ⓐ

135 ファルカに話しかけて勝負を受ける

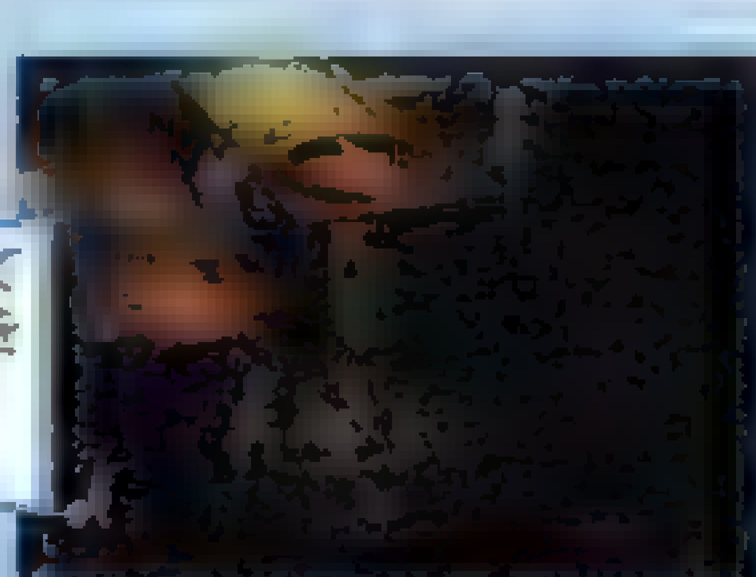


136 カジノでファルカとの勝負に敗北

137 宿屋で主人の不審な行動を見る



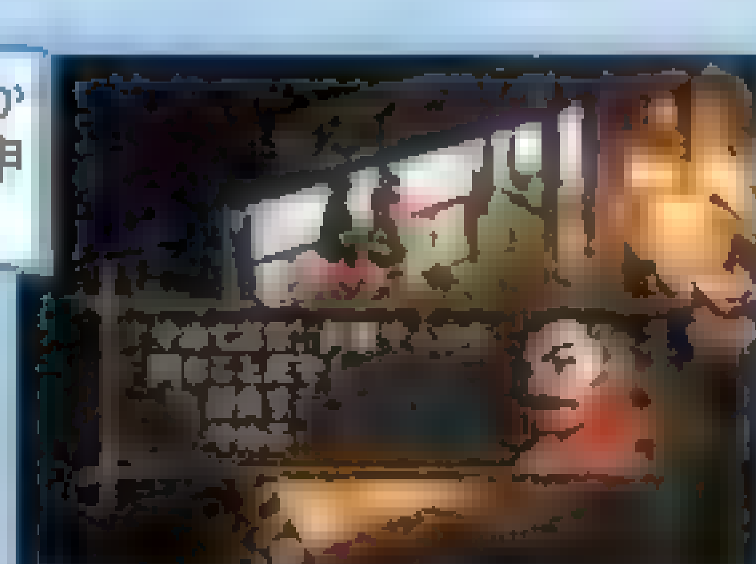
138 酒場でスネフのショーに参加してネコに変身



139 宿屋の隠し部屋でイカサマの装置を調べる
入手 ハンドル

140 控え室でスネフにもとの姿へもどしてもらう

141 ファルカに話しかけて再度勝負を申しこむ



ⓑ

136 勝ち目はゼロ

ファルカとの勝負は、カジノのコンパス・ルーレットで行なわれる。このときのルールは、両者が交互にルーレットに挑戦して、先に針を南で止めてしまったほうが負けというシンプルなもの。ただし、この勝負ではイカサマが行なわれており、ファルカが負けることは絶対になく、結果的にこちらが負けるように仕組まれている。

なお、ファルカとの勝負中でなければ、コンパス・ルーレットをミニゲームとして遊ぶことが可能。ルールについては、P.445を参照のこと。



◀勝負に負けて勝ちこナートまで押さえられてしまい、取り返すまではセへ入れ出られなくなる

138 ネコのときに行なえること

スネフのマジックによってパーティー全員がネコになっているあいだは、以下のようなことが行なえる。

●ふだんは通れない場所を進む

カウンターの下や小さな穴などを通り抜けたり、ロープの上をつたっていける。それを利用しないと行けない場所もあるのだ(下記参照)。

●動物たちと会話する

イヌやネコから、情報を聞き出すことができる。ちなみに、調理場を出入りするネコに話しかければ、フレーム「モンスターマウス」が入手可能。

●船内の人々の特別なセリフを見る

話しかけると、すべての人がふだんとちがう反応をしてくれるのだ。



◀酒場内で追ってくるスネフ。つかまると……ハイベントが見られる →P.443



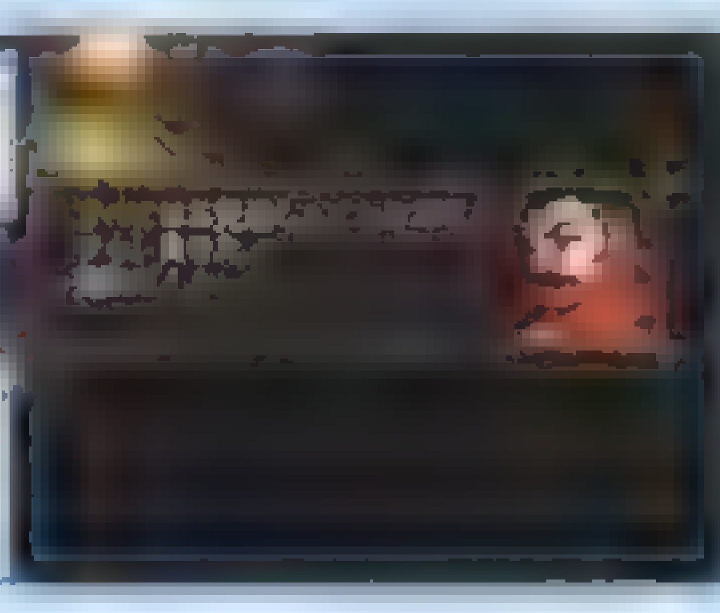
▶スラッシュが船で見聞で語る言葉は、以降のスラッシュの行動を理解するうえで重要だ

■ネコの姿になると入れる場所

●宿屋の隠し部屋　●調理場
●スネフたちの控え室
(もとの姿にもどったあとは自由に出入り可能)
●スラッシュの船
(141を終えたあとは、船があるかぎり自由に出入り可能)

ⓑ

142 カジノでファルガとの勝負に勝利



143 見張りに話しかけてグランド・スラムに入る

144 賢者を追いかけて死海への入りかたについて聞く
バトル ★ケンジャ
入手 賢者のシオマネキ



(▶IN スネフ
#11 前まで →[illegible])

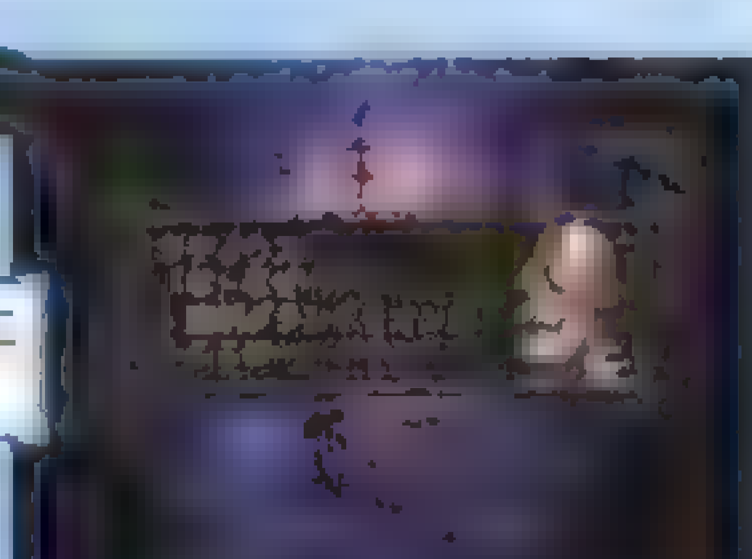
(▶IN ジャネス
#11 前まで →P.56)

145 スラッシュの船の楽屋でスラッシュからの依頼を受ける

▶IN イレーネス (選択可能)
#11 前まで →P.5[illegible]

146 ワールドマップ上で死の門への入口を開く
使用 賢者のシオマネキ

死の門



147 グランドリオンに近づく

#17へ →P.270

142 今度は絶対に勝てる

[illegible]でハンドルを入手していれば、イカサマを行なう装置が動かなくなり、先にルーレットに挑んだファルガはかならず敗北する。勝利後は、グランド・スラムへの入場が許可されるほか、ボートも返してもらえるのだ。

144 賢者と会話をするには

グランド・スラムへおりるハシゴの向かい側に、船の側面に通じる出入口が3つ並んでいる。そこを通ると、船内にもどる賢者の姿が見られるので、あとは賢者を追うように、船内と船の側面を2往復半すればいい。



◀賢者を追うとき、賢者が通った出入口を通る必要はない。3つある出入口のどれを通ってもいいのだ。

144 のちに待つ分岐の起点

ケンジャとのバトルに勝利後、スラッシュから彼の船へくるように誘われる。これ以降、#19の途中(Aテルミナでカーシュやゾアと会話をする)までに、スラッシュの船の楽屋を訪れたかどうかで、#22でシナリオがふたつに大きく分岐するのだ。

具体的に説明すると、訪れた場合は、そこで聞かされる計画が#22で実行に移されることにより、Hマブーレを復興させるルートへ分岐。訪れなかった場合は、前述した#19の途中の時点からスラッシュの船がいなくなり、#22でHマブーレを放置するルートへ分岐する。それぞれの展開のちがいは、P.278を参照。



◀スラッシュの頼みを引き受けるのであれば、彼が待っている楽屋をすぐにでも訪れて、話を聞いておこう。

146 賢者のシオマネキの使いどころ

H死海を囲む岩場の周囲をまわってみると、「死海」と表示される区域がある。その場所で賢者のシオマネキを使用すれば、H死海に通じる唯一の道、H死の門が開かれるのだ。ただし、H死の門の途中には魔剣グランドリオンが刺さっており、その剣が発する邪気を払うまで、奥へ進むことはできない。

SCENARIO ＃17

血塗られた魔剣グランドリオン



死海への入口は、魔剣グランドリオンによって封印されていた。ラディウスによれば、この封印を解けるのは聖剣イルランザーだけらしい。一行はイルランザーがあるという亡者の島を目指すことになった。

▼行動フローチャート

隠者の小屋

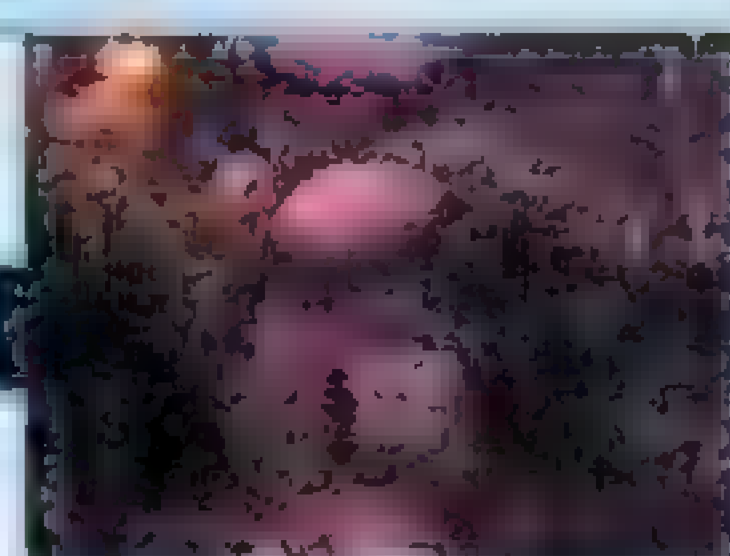
- 148 ラディウスの思い出話を聞く



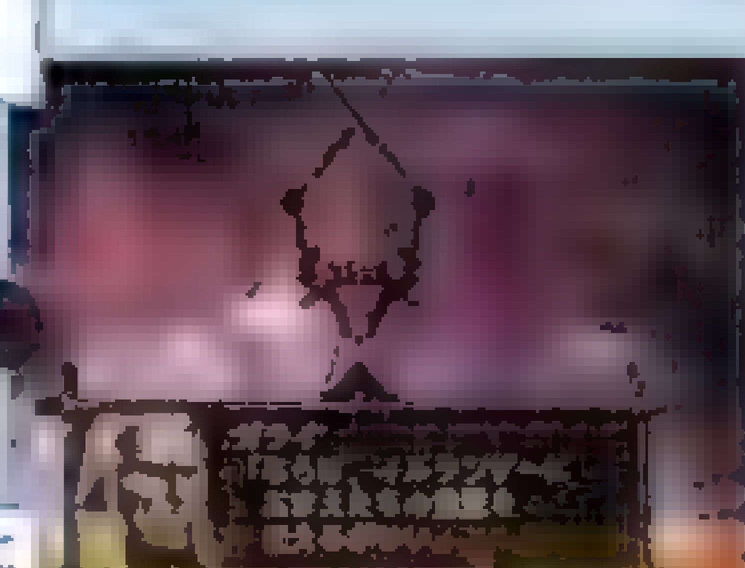
- 149 荷物を取ってきたラディウスに話しかける
  入手 [illegible]

亡者の島

- 150 奥へつづいている穴の岩壁を燃やす
  バトル カカリ＋α



- 151 鏡状の壁を通り抜けて岬へ
  使用 [illegible]
- 152 剣が刺さった墓を調べる
  バトル ★カライ
  入手 イルランザー



死の門

- 153 グランドリオンによる封印を解除
  使用 [illegible]

＃18へ →P.271

150 カカリを倒して穴を開ける

H亡者の島には、岩壁でふさがれている穴や通路が存在する。それらは、近くでカカリの敵シンボルを倒せば、岩壁が燃えて通行可能となるのだ。カカリの敵シンボルは、近寄ればこちらを追ってくるので、岩壁でふさがれた場所までうまく誘導しよう。たとえ岩壁を燃やすのに失敗しても、復活したカカリの敵シンボルを再度誘導すればいい。なお、H亡者の島の奥へとつづく通路だけは、そのそばから移動しないカカリの敵シンボルを倒せば、簡単に岩壁を燃やせるようになっている。

下の写真の場所にある鎧の近くでカカリを倒した場合、その鎧はナタクとなって襲いかかってくる。ナタクを倒すと、直後にかならず黄金のティアラが拾えるうえに、戦利品として虹色の貝殻が手に入ることもあるのだ



◀これがナタクになる鎧。□亡者の島の最深部にある岬よりも、ひとつ手前のMAP22-3[illegible]に設置されている

151 島の最深部へ向かうには

巨大な骨が横たわっている場所には、鏡状の壁がいくつかある。その壁の前でガライ思い出の品を使用すると、そこを通り抜けることが可能だ。ただし、多数ある壁のうち、島の最深部の岬へ通じているのはひとつだけで、ほかはすべて、同じマップへつながっている。結論を言えば、このマップへ入ったら画面上方向へ進み、わかれ道のすぐ左にある肋骨のあいだを下方向へ抜けていけば、岬へ通じる鏡状の壁まで行くことができる。



◀MAP22-2[illegible]にある、この壁を通って岬のほうへ。あとはカライとのバトルに勝てば、イルランザーが手に入る

死海
神に見捨てられた地にて

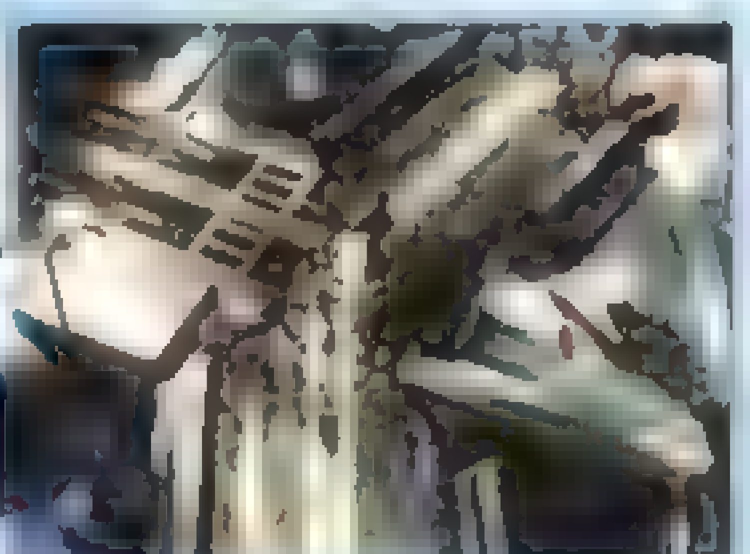


すべての時が止まった死海の地を、そしてその中心にそびえ立つ奇妙な形をした塔内を、ヤマネコたちは奥へと進んでいく。塔の最奥部にたどり着いた彼らの前に現れたのは、14年前に行方不明となっていたミゲルだった。

▼行動フローチャート

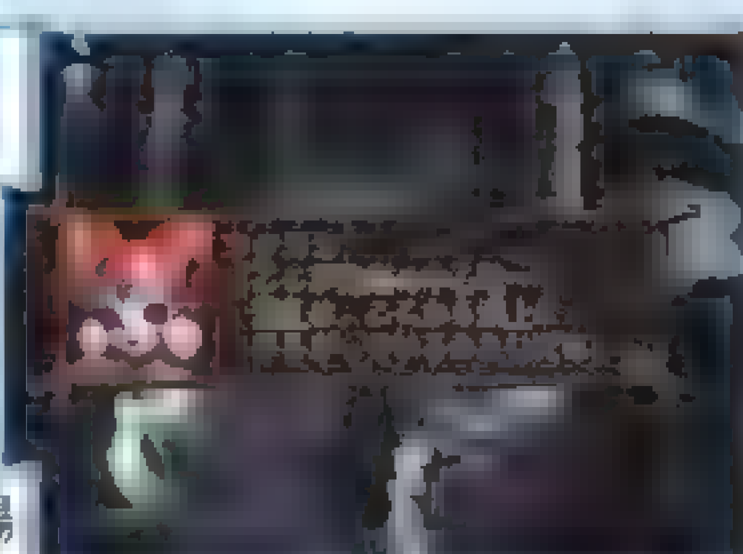
死海

154 ハイウェイ廃虚を抜ける
バトル ★ケウィ



155 都市群廃虚を抜ける

156 滅びの塔に入る



157 ゆらぎに入って夕陽に照らされた空間へ

158 碑文を読んでミゲルと会話
バトル ★ミゲル



159 天龍につかまって死海から脱出

#19へ →P.272

154 ハイウェイ廃虚の進みかた

宝箱の中身をすべて回収してからハイウェイ廃虚を抜けたいのならば、入口近くにある階段をのぼらず、その左横を抜けていくと効率がいい。なお、ミケルとのバトルに勝つと、死海と滅びの塔は消滅してしまうので、アイテムなどの取り忘れがないように注意。

155 "ラヴォス"に関するレポート

都市群廃虚には、画面左のほうに、内部から赤い光がもれている建造物がある。そのなかに設置されたコンピュータを調べると、"ラヴォス"と呼ばれる生命体についてのレポートの一部を見ることができるのだ。

156 滅びの塔にあるアイテムの入手方法

いくつかの手順を踏まないと手に入らないアイテムや、入手しておきたいキーアイテムをまとめてみた。

●ガラクタティアラ……入口ホールの3Fで止まっているエレベーターに置かれた宝箱から入手。ただし、3Fの床はくずれているため、そのままではエレベーター内に入れない。パネルを操作して、エレベーターを1Fへおろせば、宝箱を開けることが可能になる。



◀操作パネルは、入口ホール3Fのこの位置にある。ちなみに、エレベーターを2Fへ移動させても意味はない。

●ステーションパス……入口ホールの2Fから入った、プラットホームの階段で拾える。最初は何もないが、ベンチにすわっている残留思念に話しかけると、立ち去る途中に落とすので、そのあとに拾おう。ステーションパスを持っていれば、プラットホームの奥にある改札を通過することができる。

●絶版医学解体新書……プラットホームの改札を過ぎて、さらに奥へ行った場所にある宝箱から手に入る。

●劇場の剣……劇場の舞台にある剣を調べれば入手可能。

SCENARIO # 19

復活した扉 世界よ震えて沈め



復活した次元のゆらぎ。ひさしぶりにやってきたANOTHER WORLD。しかし、パレポリ軍によるエルニド侵攻や、怪物たちをひきいたセルジュの反乱など、こちらの世界は混沌とした状況になっていた。

▼行動フローチャート

オパーサの浜

160 次元のゆらぎを通過
使用 星色のお守り袋

オパーサの浜



161 モンスターに襲われている子どもを助ける

溺れ谷

162 溺れ谷を通り抜ける

テルミナ



163 酒場に入ってママに扉のカギを開けてもらう

164 奥の部屋に入ってカーシュたちと会話
入手 [illegible]

▶IN カーシュ
ゾア
[illegible]

＃20へ →P.273

160 次元のゆらぎが復活

H死海が消滅すると、HAオパーサの浜に次元のゆらぎが復活するため、ANOTHER WORLDへの移動が可能となる。しかし、以前にANOTHER WORLDで使用していたコルチャのボートがなくなっているので、この時点では海を渡ることはできない。

また、HAオパーサの浜に次元のゆらぎが復活したことにともなって、以前にカオスフィールドから脱出してきた場所(Hヒドラの沼の内部)にも次元のゆらぎが出現する。この場所で星色のお守り袋を使用すると、カオスフィールドにあるスプリガンの家へ移動できるのだ。なお、カオスフィールドからHヒドラの沼へもどるには、スプリガンの家にある酒の入ったツボを調べればいい。

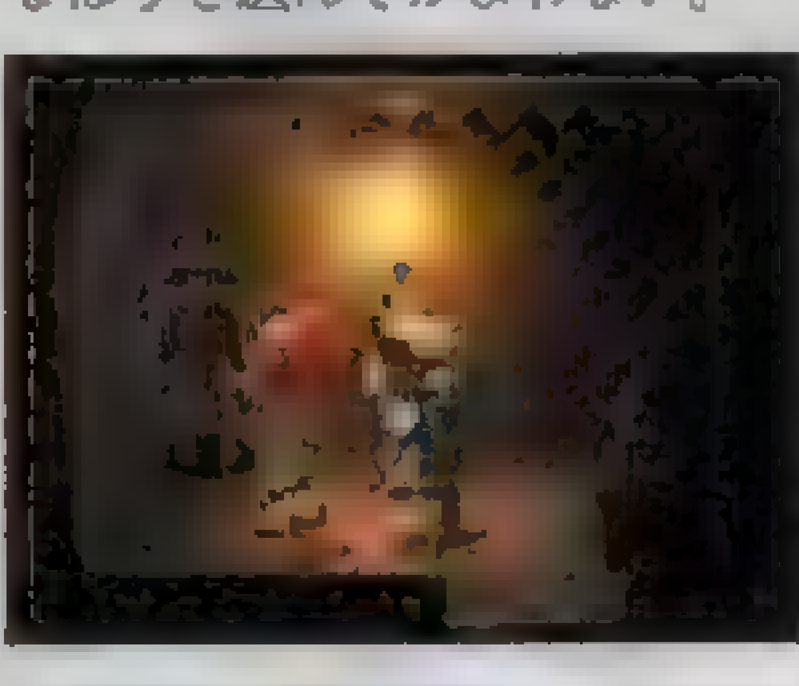
161 各地の変化について

しばらく訪れなかったあいだに、ANOTHER WORLDの各地では以下のように状況が変化している。

- アルニ村では、ほとんどの住人が村長の家へ避難している(村長の家へ行くことはできない)。
- テルミナがパレポリ軍によって制圧されている。
- 蛇骨館はパレポリ軍により占拠されて、入ることができなくなっている。

164 どちらを仲間にするか

酒場に行ったら、カウンターの横にある扉を通って、奥の隠し部屋へ入ろう。部屋のなかにはカーシュとゾアがおり、そのどちらかを仲間にすることになる。どちらを選んでも、このあとのストーリー展開に変化はなく、いずれもうひとりも仲間に加わることになるので、好きなほうを選んでかまわない。



◀カウンターの奥に行き、この壁を調べれば隠し部屋へ入れる。HOME WORLDと同様の手順でOK

SCENARIO # 20

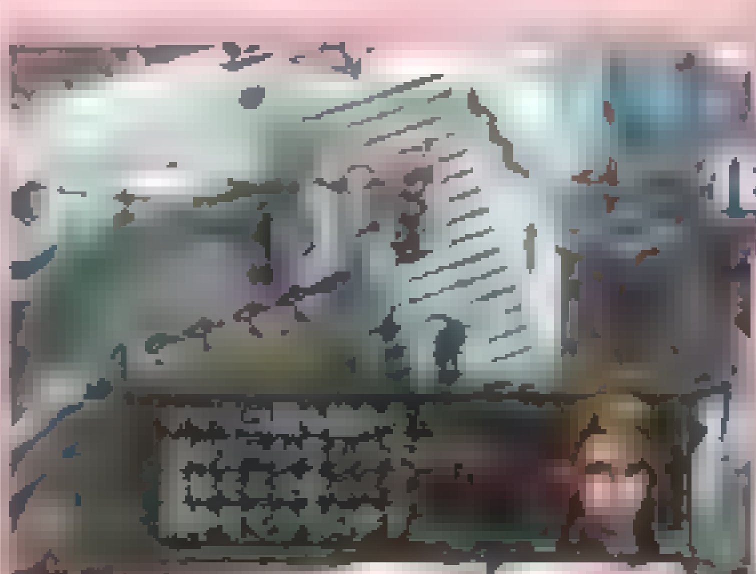
蛇骨館ふたたび！囚われの敵



カーシュたちと手を組むことになり、パレポリ軍にとらわれたリデルを救出するべく蛇骨館へと向かったヤマネコたち。パレポリの軍人、イシトの協力を得て、リデルが閉じこめられている蛇骨館の地下牢を目指す。

▼行動フローチャート

テルミナ



165 町の入口でイシトと会話

蛇骨館



166 蛇骨館へ侵入

167 警備兵に話しかけて正面扉を開けてもらう



168 1F左側の客室でイシトと会話
入手 地下牢のカギ

169 下水口から下水道へおりる
使用 [illegible]

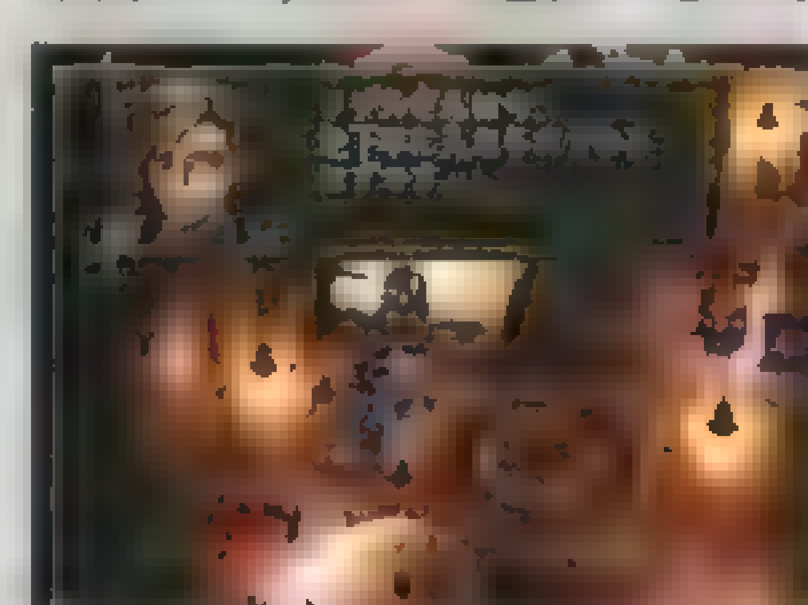
ⓐ

166 蛇骨館への入りかた

テルミナの酒場でカーシュまたはソアを仲間にしたあとは、蛇骨館へ向かう。蛇骨館はパレポリ軍に占拠されているが、167以降に門前の兵士に話しかければ正門を開けてもらえる。影切りの森の地下水脈から侵入することも可能だが、その必要はまったくない。

169 下水道への入口は3つ

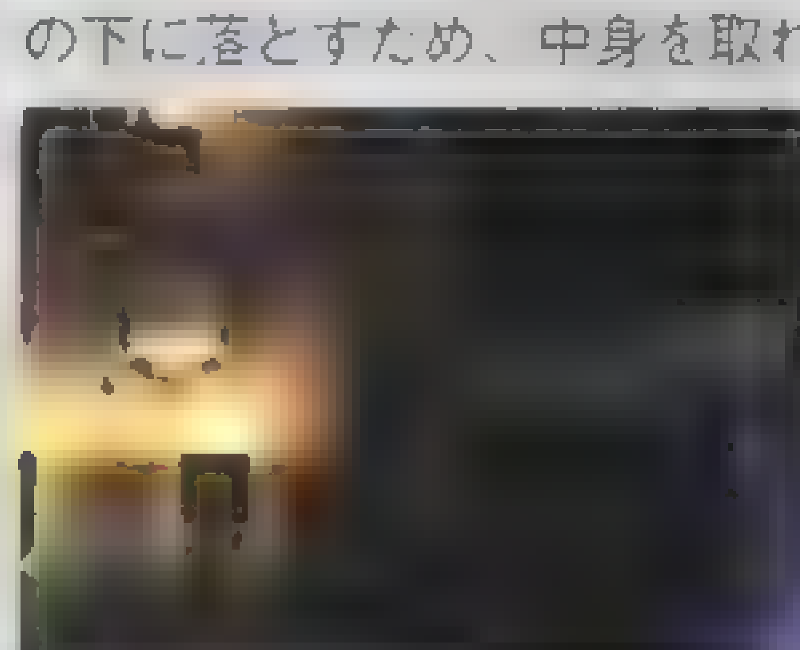
地下牢のカギを持っていれば、下水口を開けることができる。下水口があるのは、B1の大部屋前の廊下、B1の調理場の左奥スミ、B2の地下牢前の3ヵ所。ただし、地下牢前の下水口だけは、下水道側からカギを開けるまで通ることができない。なお、下水道は2層構造になっており、大部屋前または調理場の下水口は上層部、地下牢前の下水口は下層部へとつながっている。



◀イシトが手渡してくれる地下牢のカギは、HOME WORLDにある蛇骨館の地下牢の扉にも使うことができる

169 地下水脈にある宝箱を開ける方法

影切りの森の地下水脈には、ヒヒンが乗っている宝箱があるのだが、段差のせいで調べることができない。この宝箱を開けるには、蛇骨館の下水道から影切りの森の地下水脈方面へ進み、水路をふさいでいる柵を調べるといい。すると、音に驚いたヒヒンが宝箱を段差の下に落とすため、中身を取れるようになるのだ。



◀下水道の下層部からこの水路を通れば、ヒヒンが乗った宝箱のそばにある柵の前へ行くことができる

ⓐ



170 ふたつのタルを下水へ流す

171 水流を調整するバルブを閉める



172 バルブで壁を操作して地下牢の下へ
バトル ★ラウム

173 右のハシゴをのぼってファルガを助ける



174 拷問部屋でリデルを救出
バトル ★地下牢の看守長

▶IN オーチャ



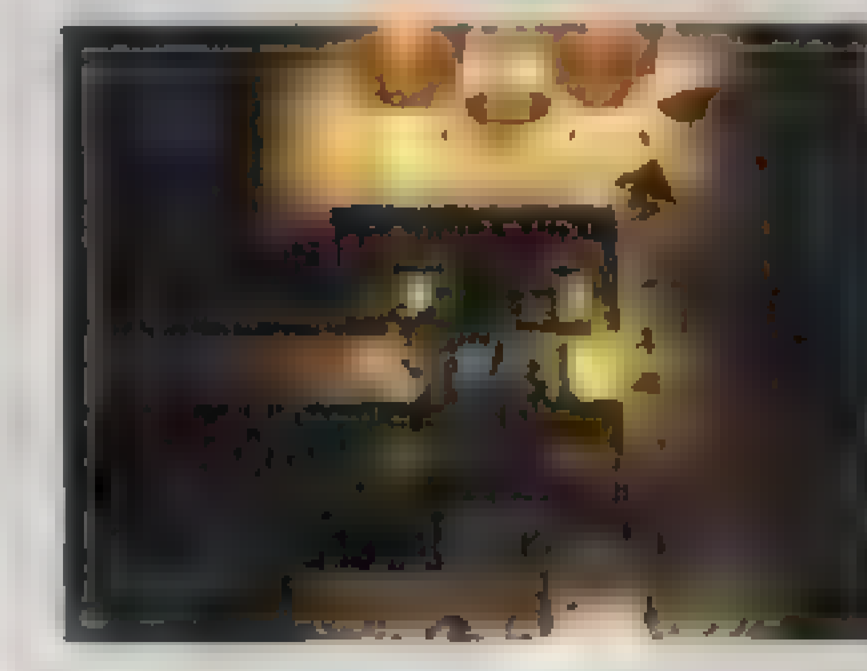
175 玄関からリデルたちを逃がす

ⓑ

170 水流調整室へ向かうには

地下牢へは、下水道の上層部を右へ進んだ場所から侵入する。そのためには、下水道に入ってすぐ目の前にある下水を渡らないといけないが、実際には水の流れが強いために押し流されてしまう。水流調整室にあるバルブを閉めて流れを弱めれば、下水を渡れるようになるのだ。

水流調整室へと通じる橋は壊れているが、下層部にあるふたつのタルを下水へ流すと、壊れた橋のところで引っかかり、それを橋がわりにすることができる。

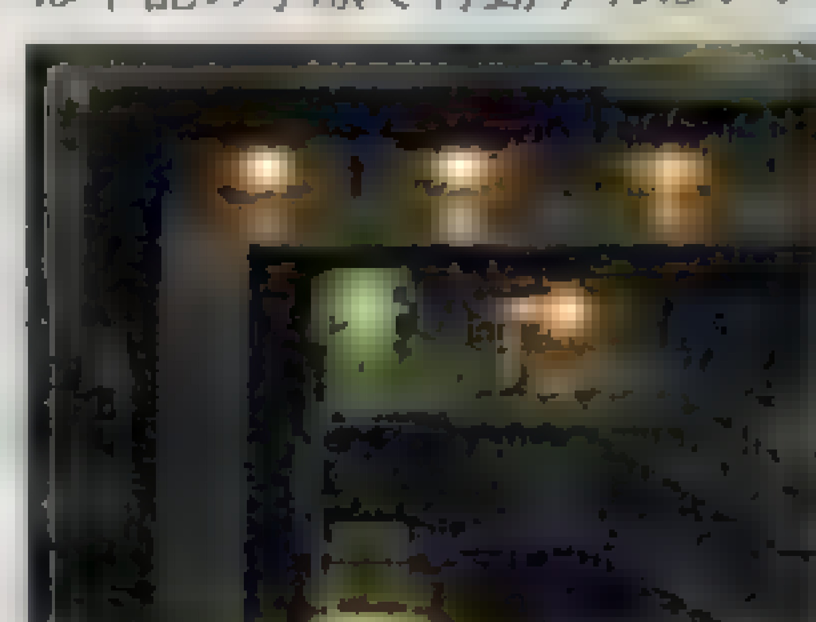


◀上層部の下水の流れをコントロールする水流調整室へは、下層部からしか行くことができる。

172 バルブを操作して道を開く

水流調整室でバルブを閉めたあとは、地下牢前へ通じているハシゴをのぼって館内へもどり、下水道の上層部へ入り直そう。水流が弱まっているので、走り抜ければ水路の向こう側へ渡れるはずだ。

その先には、水路をふさぐ壁があるが、これらは対応したバルブを操作すれば動かすことができる。具体的には下記の手順で行動すればいい。



◀❶ここのバルブを閉めて画面下に見える壁を動かす。まだ水路へは入らず、右上から次のマップへ

⬇



◀❷ここにあるバルブを閉めて壁を奥の水路へ移動させたら、❶で通過可能にしておいた場所を通る

⬇



◀❸今度は反対側から❷と同じバルブを開けると、壁がスライドして、奥側の水路が通行できるようになる





ⓑ

176 2Fの広間で敵を引きつける
バトル [illegible]
バトル ★[illegible]
バトル アディオス

177 図書室まで退却する
バトル アディオス

178 窓を突き破って外へ脱出

179 龍小屋にいる老人の協力を得て蛇骨館を脱出

IN ギャダラン

#21へ →P.276

176 リデル救出後はセーブ不可能

地獄の料理長とのバトルに勝利してリデルを救い出すと、場面は自動的に玄関ホールへと移行。この時点からA蛇骨館を脱出するまでのあいだ、正面玄関から外へ出ることや、地下へおりることができなくなる。しかも、移動可能な範囲に運命の書がないため、セーブやパーティーメンバーの入れかえも不可能だ。

2Fの広間へ行くと、まずはその場で3連続のバトル、さらに強制的に図書室へ退却したあとでアディオスとの再戦と、立てつづけに4回のバトルが発生する。途中でセーブを行なうことができない以上、これらのバトルで全滅した場合、かなり前からやり直すハメになってしまう。危ないと感じたらすぐさま逃走して、体勢を立て直すようにしよう



◀地下へおりようとするとパレオ[illegible]兵が[illegible]バトル[illegible]倒しても無限に出現するため[illegible]通過できない

コラム① のちに探索できなくなるエリア

一部のエリアは、シナリオをある段階まで進めたり特定のイベントを終えると、消滅したり入口がふさがれてしまい、それ以降は探索することができなくなる。もし、探索不能になったエリアにしかないアイテムやエレメントを取りそこねていたら、大きな損失と言えるだろう。そういった事態を避けるため、のちに探索不能となるエリアのうち、貴重なアイテムなどが置かれているところを下にリストアップしておく

リストに載せたもの以外で、のちに探索不能となってしまう、アイテムが置かれているエリアは、カオスフィールド(だまし絵の迷宮)、Aアルニ村(村長の家とその周辺)、H蛇骨館(下水道の一角)の3ヵ所。なお、H蛇骨館(下水道の一角)は、複数の条件が重なった場合にのみ探索できなくなる(→P.457)。



◀[illegible]星の塔は#25の終了時、[illegible]星の塔・再生へと姿を変え、その時点から入ることができなくなってしまう



▶蛇骨館[illegible]下水道の一角[illegible]リハイブ[illegible]するので、この区域が探索不能となる前に[illegible]取っておきたい

■あるタイミングを境に探索不能となるおもなエリア

エリア名	探索可能な時期	探索不能になるタイミング	そこで得られるおもなもの
[illegible]	#11	最上階[illegible]	[illegible]お守り、[illegible]お守り、[illegible]お守り、[illegible]お守り、[illegible]お守り
[illegible]	#18	[illegible]	[illegible]
[illegible]	#18	[illegible]	[illegible]
[illegible]	#24〜	[illegible]	[illegible]
[illegible]	#25	[illegible]星の塔[illegible]最上階[illegible]	[illegible]

SCENARIO #21

急襲!! かなしみの追撃者



隠者の小屋で龍騎士団との合流を果たしたヤマネコたちは、そこで何者かの襲撃を受ける。聞き覚えのある声がして、思わず地上へ駆け出したヤマネコ。その前に立ちはだかったのは、かつての仲間であるキッドだった。

▼行動フローチャート

- 180 ワールドマップ上でボートを再度入手
- **隠者の小屋**



- 181 地下室でリデルに話しかける
- ▶IN リデル
- 182 ベッドで休む
- 183 隠者の小屋から脱出
- **天下無敵号**



- 184 船内で蛇骨大佐たちと会話
- ▶IN 蛇骨大佐
- ▶IN ファルガ
- ▶IN マルチェラ
- ▶IN カーシュ ゾア ※仲間になっていないほうのみ
- **神の門**



- 185 ツクヨミに話しかける
- OUT▶ ツクヨミ
- #22へ →P.277

180 この時点から行なえること

#21開始時には、ANOTHER WORLDでボートが再度手に入るほか、新たに以下のことが行なえるようになる。

●A蛇骨館の2F右側の部屋に入る

#21以降、2Fの広間の右側にある扉の前は、誰もいない状態になる。そのため、扉を開けて先へ進むことができるのだ。室内の仕掛けについてはP.284を参照のこと。なお、この時点でA蛇骨館の館内へ入るには、イシトをパーティーに加えておく必要がある。

●Aガルドーブでオルハと戦うイベントを行なう

このイベントを早めに終えても、とくにメリットはない。のちに、かならずAガルドーブを訪れることになるので(→P.279)、そのときに行なえばいいだろう。



◀#23まではA蛇骨館をパレポリ軍が占拠しており、イシトがパーティーにいる状態でなければ館内へ入れない。

184 仲間が一気に増える

天下無敵号の船内に入ると、4名ものキャラクターが仲間になる。カーシュとゾアについては、#19で仲間に加えなかったほうが、ここで仲間になるのだ。ちなみに、カーシュとリデルの両方が仲間にいれば、クラントリーム入手に関わるイベントを最後まで進めることが可能になる(→P.284)。

185 ツクヨミが仲間から離脱する

ここでツクヨミに話しかけると、彼女は仲間から離脱し、それ以降、最後まで仲間にすることができなくなってしまう。ツクヨミが装備していたもののうち、アクセサリーとエレメントについては自動的にはずされるが、武器と防具は装備したまま。つまり、装備させていた武器と防具は失われたも同然になる。貴重な装備をなくさないためにも、あらかじめ不要なものと交換しておこう。

SCENARIO #22

神の庭へ 閉ざされた時を超えて



ツクヨミの話によると、ダークセルジュを追って神の庭へ入るためには、6体の龍の加護と、セルジュの身体が必要だという。龍たちに会うため、そしてセルジュを取りもどすため、ヤマネコたち一行は世界をめぐる。

▼行動フローチャート

以降の Ⓐ～Ⓔまで順不同

Ⓐ 水龍ハート

水龍の島

186 水龍のもとへ向かう
バトル サイトスコープ+α

187 水龍の加護を受ける
バトル ★水龍
入手 青龍神の祈り



Ⓑ 緑龍ハート

ヒドラの沼

188 ピパピパと再戦
バトル ピパピパ
入手 ふるき大地の果実

189 ロザリーを呼ぶ
使用 ピパ族の虫笛
使用 ふるき大地の果実



世界のへそ

190 リーアと会話

▶IN リーア

191 モンスターを倒していく
バトル

192 ティラノを倒す
バトル ★ティラノ＋プテラ

193 緑龍の加護を受ける
バトル ★緑龍
入手 緑龍神の祈り



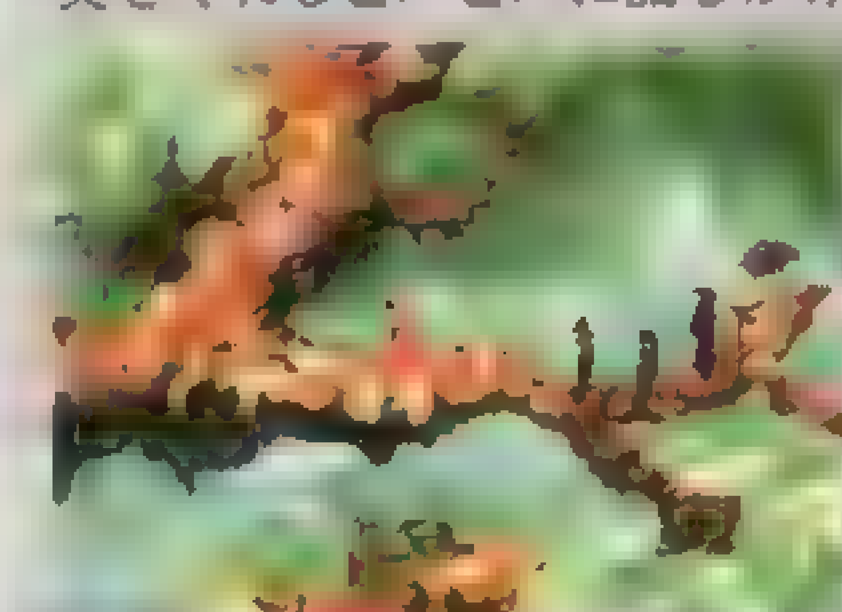
194 ヒドラの沼へ帰る
使用 ピパ族の虫笛
使用 ふるき大地の果実

188 世界のへそに行く手順

#7の57～59を終えていない場合、まずはそれを行う必要がある。そののちに、ピパ族の虫笛を入手した場所より手前のマップまで引き返してから、もとの場所へもどれば、ピパピパとの再戦が行えるのだ。ふるき大地の果実を入手後は、下の写真の位置でピパ族の虫笛を使えば、H世界のへそへ移動できる。

ちなみに、Aヒドラの沼でも、巨木をのぼった先でゴブルムたちに襲われているピパピパを助ければ、ふるき大地の果実を入手可能。さらに、Hヒドラの沼と同じ方法でAヒドラの沼からA世界のへそへ行くことができるものの、そちらにはリーアも緑龍もいない。

ふるき大地の果実はひとつしか所持できないが、ヒドラの沼～世界のへそ間の往復でそれを消費したあと、果実をくれるピパピパに話しかければ、再度入手できる。



◀ふるき大地の果実をくれるピパピパがいる場所から右上方向へ行った先のこの位置で、ピパ族の虫笛を使おう

190 まだ一時的な仲間にすぎない

この時点でのリーアは、H世界のへそにいるあいだのみ仲間に加わるという状態。正式な仲間になるのは、緑龍とのバトルに勝利したあとだ。

191 ティラノを出現させるには

以下にあげるふたつの条件を両方とも満たしたあとに、ロザリーから降りた場所（MAP28-1H）へ行けば、ティラノが出現する。なお、プテラの敵シンボルは、高い位置にある宝箱からアイテムを入手すると現れる仕組みだ。

- MAP28-1Hに出現する敵（ロングレッグの敵シンボル2体、プテラの敵シンボル1体）を全滅させる。
- その他のマップ（MAP28-2H＆28-3H）で、敵シンボルを合計3体以上倒す（敵シンボルの種類は問わない）。

Ⓒ 土龍パート

土龍の島

195 流砂に飲みこまれる

196 噴砂口から地上にもとりワールドマップへ

197 地下の調査隊員に話しかけて爆薬をもらう
入手 [illegible]



順不同

198 襲ってこないアンダロフを吹き飛ばして穴をふさぐ
使用 [illegible]

199 倒したアンダロフを押して下へ落とす
バトル アンダロフ＋α

200 倒したアンダロフを押して穴をふさぐ
バトル アンダロフ＋α



201 砂が噴き出るようになった噴砂口に入って高台へ移動

202 土龍の加護を受ける
バトル ★土龍
入手 [illegible]

Ⓓ 黒龍パート

マブーレを復興させるルート

海上歓楽街・ゼルベス

203 ファルガがパーティーにいる状態でファルガと会話

マブーレ

204 夢鬼を全滅させる
バトル [illegible]

（▶IN ミキ ［illegible］ →P.66）

オパーサの浜

205 次元のゆらぎを通過
使用 [illegible]

マブーレを放置するルート

マブーレ

207 黒龍を調べる
入手 [illegible]

オパーサの浜

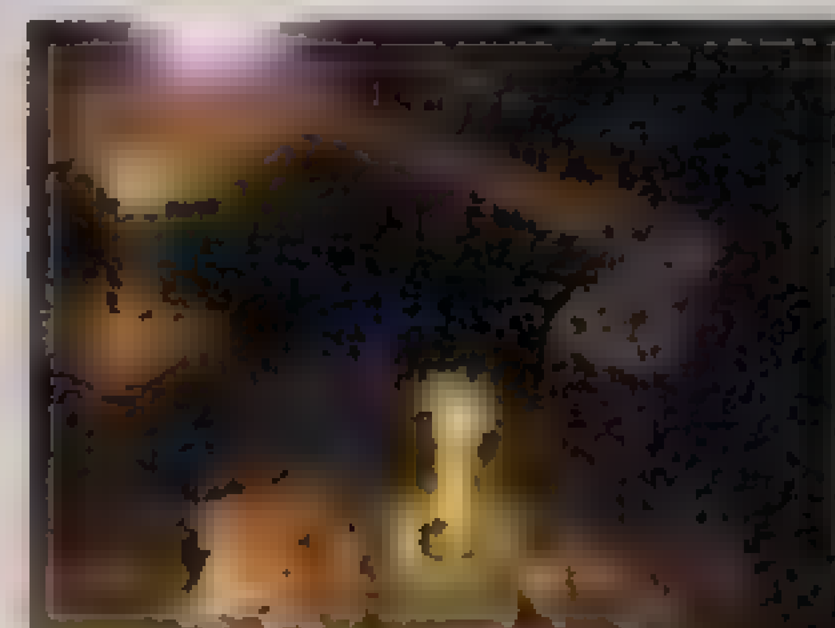
マブーレ

206 黒龍の加護を受ける
バトル ★黒龍
入手 [illegible]

195 アンダロフで噴砂口をふさぐ

195～196については、HOME WORLDでボートを入手した直後から行なうことが可能。これを事前に終わらせていた場合は、197からはじめることになる。

地下に入って先へ進んだ場所（MAP29-3）で、マップ中央部の噴砂口を利用できる状態にするには、絶えず砂を噴出させている3つの噴砂口を、アンダロフでふさげばいい。具体的な方法は、下の写真を参照。



◀襲ってこないアンダロフは、岩陰で調査隊の爆薬を使えば、爆発の衝撃で噴砂口の上に落とせる



▶一定範囲をうろつくアンダロフは、この位置で止まったときに接触してバトルで倒し、調べてから押そう



◀砂地にいるアンダロフをバトルで倒したのち左上側から調べて、選択肢が出たら「押してみる」を選ぶ

204 夢鬼を倒せば黒龍も起きる

#16の[illegible]から#19の[illegible]までのあいだに、ゼルベスに停泊しているスラッシュの船の楽屋を訪れたかどうかで、シナリオが分岐。訪れた場合はマブーレを復興させるルート、訪れなかった場合はマブーレを放置するルートとなる。

前者のルートのときは、スラッシュのコンサートがはじまった時点から、マブーレにいる9体の夢鬼（エフト）が実体化するので、それらを倒していこう。夢鬼を全滅させた時点で、マブーレにいる黒龍が目を覚ます。なお、夢鬼を全滅させる前にマブーレを出ると、夢鬼の数が初期状態（9体）にもどってしまうので注意。

207 手間はかからないが……

マブーレを放置するルートでは、寝ている黒龍を調べるだけで黒龍神の祈りが手に入る。そのかわりに、黒龍戦に勝利すると得られる『ジ・エンド』やレベルスターが入手できないほか、虹色の貝殻を加工するイベント（→P.211）が行なえなくなるなど、デメリットが多い。

Ⓔ 炎龍パート

死炎山

208 炎龍の加護を受ける
バトル ★

天龍の島

209 天龍の加護を受ける
バトル ★

ガルドーブ

210 オルハとのバトルに勝利する
バトル オルハ

211 龍の社でティレアに龍の涙の破片を見せる
使用
入手

オパーサの浜

212 次元のゆらぎを通過
使用

オパーサの浜

ガルドーブ

213 龍の社の門番に龍神の神子の紋章を見せる
使用

214 龍の社でスティーナと会話
入手

▶IN スティーナ

古龍の砦

215 龍の涙を台座に置く
使用

216 昇降装置の前でダークセルジュと交戦
バトル ★

217 昇降装置で上の階へ

218 転送装置で上のフロアへ

ⓐ

ⓐ

219 儀式の間で中央の台座に龍の涙を置く
使用
入手

▶IN 操作キャラクターがヤマネコに変わる前までに仲間にしたキャラクター全員

▶IN オルハ

▶IN カブ夫

死海

220 運命のゆらぎを通過
使用

#23へ →P.280

208 新たな道が出現している

六龍の加護を受けるイベントの開始以降、A死炎山のマグマが大量に流れている場所（MAP16-3A）の一角がくずれ、穴が開く（H死炎山にも同様の穴が開く）。炎龍とは、その穴を通った先で会えるのだ。

210 龍の涙をもらうには六龍の加護が必要

オルハと戦う210のイベントは、#21～22のあいだであればいつでも行なえる。また、213も、六龍の加護を受けるイベントの開始以降、いつでも行なうことが可能だ。ただし、六龍の加護を受けるイベントを終えた証となる、6種類の龍神の祈りを持っていなければ、214でスティーナから龍の涙を借りることはできない

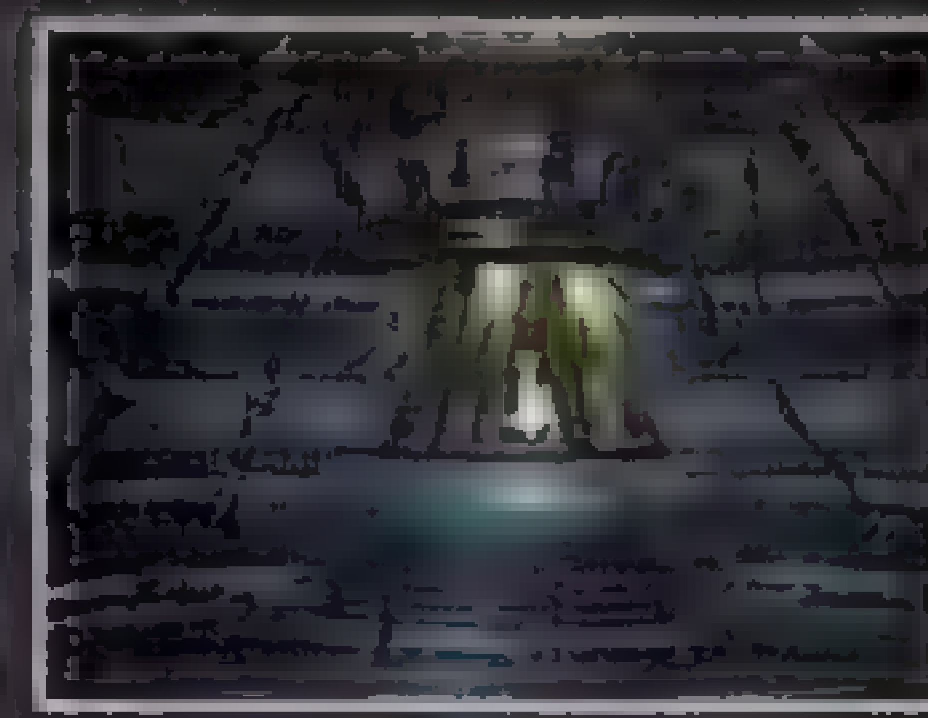
215 水晶の光を消す手間がはぶける

入口にある台座へ龍の涙を置くと、H古龍の砦内にあるすべての水晶の光を消したことになり、砦内の仕掛けを解く作業をしなくても、最上層の儀式の間まで行ける。なお、H古龍の砦にある水晶の光を#11と同じ手順で事前にすべて消していた場合、215は行なわれない。

SCENARIO #23

時の審判 運命の女神の微笑み

神の庭に入ったセルジュの前に現れたのは、かつて蛇骨館で龍の涙と接触したさい脳裏に浮かんだ建物だった。その建造物――クロノポリスのどこかで待ち受けているヤマネコを探して、セルジュたちは奥へと進んでいく。



▼行動フローチャート

神の庭

順不同

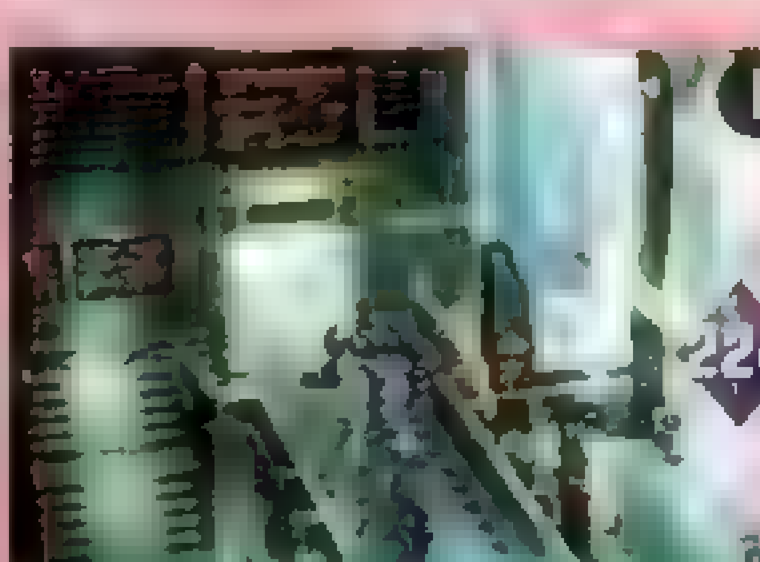
- 221 現在の運命・クロトで発光体を調べる
  バトル ★ウィータ#1
- 222 未来の運命・ラケシスで発光体を調べる
  バトル ★ウィータ#2
- 223 過去の運命・アトロポスで発光体を調べる
  バトル ★ウィータ#3



時間要塞〈クロノポリス〉

- 224 玄関ロビーから奥へ進む
  バトル ★ヘノル
- 225 床にあるハッチを開けて下水処理場へ
- 226 ふたつある橋の可動スイッチを押す
- 227 下水処理場のハシゴをのぼり1Fへ

ⓐ





221 Aクロノポリスを出現させる

A神の庭には3つの島があり、それぞれの島にひとつずつ、運命の書に似た半透明の発光体が配置されている。これらを調べていくと、最後の3つ目を調べた直後にヴィータとのバトルが発生。ヴィータを倒せば、B神の庭の中央にAクロノポリスが出現する。

ヴィータには#1～3の3種類があるが、いずれのヴィータと戦うことになるのかは、どの島の発光体を一番最後に調べたかで決定される。その対応は下記のとおり。ちなみに、3種類のヴィータのうち、ここでバトルをしなかった2体とは戦うことができない。

■最後に発光体を調べた島と、出現するヴィータの対応

現在の運命・クロト	ヴィータ#1
未来の運命・ラケシス	ヴィータ#2
過去の運命・アトロポス	ヴィータ#3

225 下水処理場の抜けかた

1Fの廊下を遮断しているシャッターの反対側へ行くには、右側の部屋のハッチからおりて、下水処理場を通り抜けるしかない。最初、下水処理場には下水の向こう岸へ渡るための通路がないが、両岸の壁にひとつずつあるスイッチを押せば、橋をかけることが可能。そのさい、向こう岸のスイッチは、下水清掃用ロボを操作して、それに押させることになる。ロボの操作は、画面左側のパネルで行なえる仕組みだ。なお、ロボは下水内にある道をはずれて水没すると初期位置にもどされるが、それ以外のペナルティはない。

橋を渡ってハシゴをのぼったら、机にある青く光るスイッチを押そう。これで1Fの廊下をふさいでいたシャッターが開き、以降は自由に通行できるようになる。



◀下水内を移動中、ロボは水流によって少しずつ流されていく。それも計算に入れながら操作しよう。

ⓐ



228 エレベーターホールの右側にある非常階段で2Fへ移動

229 2F左側の部屋でコンピュータを調べてロックを解除

230 エレベーターで4Fへ移動



231 4F右側の部屋に入って残留思念の話を聞く

232 エレベーターで1Fへ移動



233 1Fトックで主任の残留思念に話しかける

234 エレベーターで4Fへ移動



235 4F左側の部屋でカードキーを入手

バトル パトロ

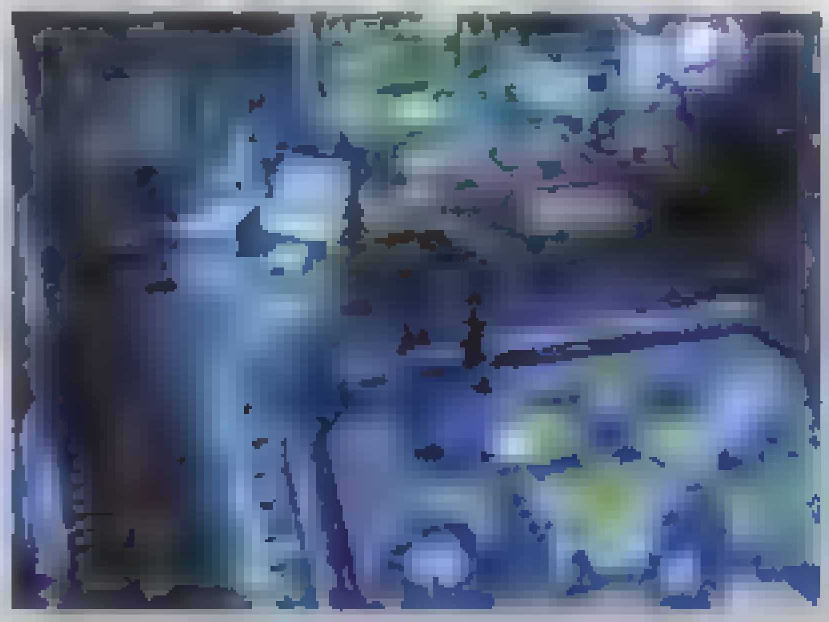
入手 カードキー

ⓑ

228 セキュリティロックを解除する

下水処理場を通過して1Fに上がり、奥へ進むと、エレベーターホールにたどり着く。しかし、はじめてここへきた時点ではエレベーターがロックされているため、非常階段を使って2Fへ行くことしかできない状態だ。

ロックを解除するには、2F左側の作戦本部でコンピュータを調べればいい。その直後から、エレベーターが利用可能になる。ただし、B1へ行くときだけは、4F左側の事象観測室で手に入るカードキーが必要だ。ちなみに、上記のロックを解除すれば、2F右側にある保管室の扉も開くようになる。



◀作戦本部でロックを解除すれば、クロノポリス内のほとんどの場所へ行くことが可能になる

228 赤外線センサーに注意

2F右側の保管室前に設置された赤外線センサーは、ふれると床の一部が反転して、パトロの敵シンボルが出現する。非常階段側から通路を進んできた場合は、かならずこのセンサーにふれることになり、ふれた直後、パトロが目の前に出現するので、注意しておこう。

229 金庫の解除コードを知るには

2F右側の保管室にある金庫からは「アゲイン」が入手できるが、この金庫は解除コードを入力しなければ開かない。解除コードは、金庫の右に並んだ5つのロッカーの開閉状態で決まる仕組みになっており、ロッカーを調べて開閉させれば、それに合わせてコードも変わる。

解除コードを知るには、まずロッカーが閉じている状態を0、開いている状態を1として、0と1をロッカーの位置どおりに並べ、5ケタの数字を作成しよう。これを2進数で表した数字と見なして10進数に変換すれば、解除コードになるのだ。

わかりにくければ、左端のロッカーから順に16、8、4、2、1の数字を割りふり、開いているロッカーに対応した数字を合計したものが解除コードになると考えよう。



◀いちいち計算をせずに金庫を開けたいのであれば、すべてのロッカーを閉めて"00"と入力すればいい

ⓑ



236 エレベーターでB1へ移動
使用 [illegible]



237 扉の左にある照合装置を調べて部屋へ入る
バトル ★フェイト

＃24へ →P.283

236 コンピュータを調べると謎の手記が

3F左側のDNA研究室にあるコンピュータからは、“ラヴォス”と呼ばれるものについての情報を得ることができる。また、4F左側の事象観測室では、カードキーが入った宝箱の近くにある、点滅するスイッチを調べれば、何者かの手記の一部を読むことが可能だ。



◀手記にはセルジュやキッドの名前も出てくるが、シナリオ進行とは無関係だ。手記の正体はP.459を参照

236 バレルを倒さずに先へ進むには

B1の通路では、2体のバレルが横に並んで歩いている。はじめは少しのスキ間もないのでこれを避けて進むことはできないが、どちらか一方と接触し、バトル開始直後に逃走すれば、2体の歩みにズレが生じるため、そのあいだを抜けていくことが可能だ。

コラム② 特別な武器について

特定のキャラクターだけが装備できる“専用武器”と、特定のキャラクターだけが入手できる武器（専用武器以外）をまとめて紹介しよう。なお、蛇骨大剣が入っている宝箱を開けるには、事前に以下の❶～❹を行なう必要がある。❹についての情報を得るには、蛇骨大佐の部屋で人間の胸像を調べて隠し部屋に入り、そこの机のなかにあるメモを2回見ればいい。

❶武器庫の壁にかかっている飾り物の盾を入手
❷盾のない鎧の前で飾り物の盾を使い、ジェネラル＋サージェント×4とのバトルに勝利する
❸動く像を、右の壁のそばにあるくぼみに押しこみ、隠し部屋への入口を開く
❹武器庫の柱を調べると見つかるスイッチを押して、隠し部屋にある冷気が吹き出すトラップ（ふれると先頭のキャラクターのHPが10減る）を解除



◀❷を終える前に、動く像をくぼみに押しこんだ場合、隠し部屋の入口は開かず、かわりにネハルーが3体降りてくる

■専用武器があるキャラクターと、それを手に入れる方法

キャラクター名	専用武器名	入手可能な時期	入手方法
[illegible]	グランドリーム	＃22～	■隠れ里で[illegible]に勝利する（そこまでの手順はP.284を参照）
[illegible]	フラワーロッド	＃24～	[illegible]（P.255～P.261を参照）
グレン	イルランザー	＃17	■亡者の島で、カーシュとのバトルに勝利する
グレン	イルランザー（二刀流）	＃22～	グランドリームを入手後、グレンがパーティーにいる状態で、■テルミナの霊廟にあるダリオの墓に剣をもって近づき墓を調べる
蛇骨大佐	蛇骨大剣	＃20～	■蛇骨館の武器庫の隠し部屋にある宝箱を開ける

■特定のキャラクターでしか入手できない武器（専用武器以外）と、それを手に入れる方法

入手できるキャラクター名	武器名	入手可能な時期	入手方法
[illegible]	勇者の剣	＃22～	ピエールを仲間にしており、なおかつ勇者の盾と勇者の鎧の両方を入手している状態で、■テルミナの[illegible]にいるピエールに話しかける
星の子	プラズマショック	＃16～	星の子がパーティーにいる状態で、[illegible]にあるノコギリカブリに近づく

SCENARIO # 24

星の塔へ 時の木霊に縛られて

フェイトが倒れ、封印の解けた龍神たちは人に対する復讐を開始した。対抗しようとするセルジュたちだったが、龍神の居城「星の塔」は空中にあり、向かうすべがない。彼らはまず、塔へ行く方法を探すことになった。



▼行動フローチャート

オパーサの浜

238 次元のゆらぎを通過
使用 [illegible]

↓

オパーサの浜

↓

海月海

239 星のかけらを手に入れる
入手 [illegible]



↓

天龍の島

240 広場の中央にある宝箱を調べる
使用 [illegible]
バトル [illegible]



241 謎の生き物をつかまえる

▶IN 星の子

↓

オパーサの浜

242 次元のゆらぎを通過
使用 [illegible]

↓

オパーサの浜

↓

海月海



243 星の子とともに宇宙船のなかを探る
バトル ★ [illegible]

↓

時間要塞クロノポリス

244 ドックで船に乗って星の塔へ

↓

#25へ →P.286

238 #24から体験可能となるイベント

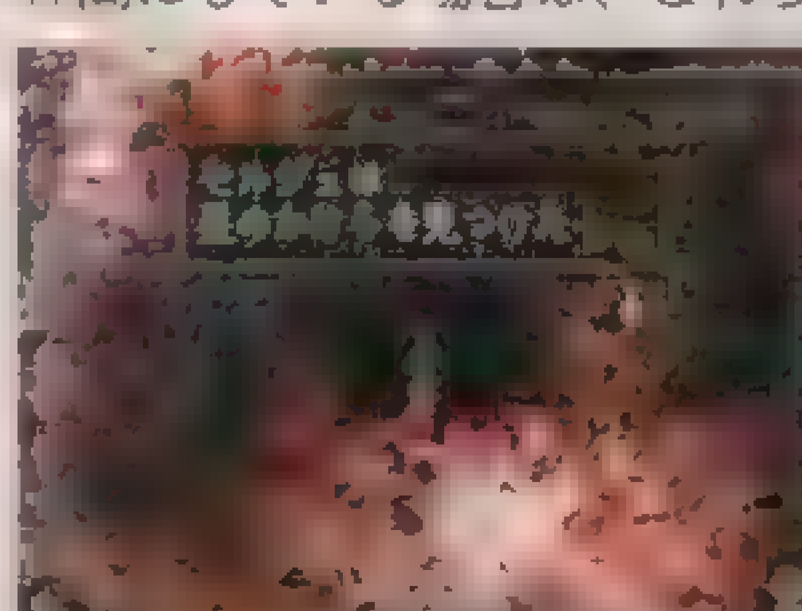
#24以降は、「クロノクロス」を入手するイベントと、キッドを目覚めさせるイベントを行なうことが可能になる。どちらのイベントも、P.284～285に進行手順を掲載してあるので、詳細はそちらを見てほしい。



◀「クロノクロス」はエンディングに関わる重要なエレメント。ぜひとも入手しておきたい。

238 星の子を仲間にする

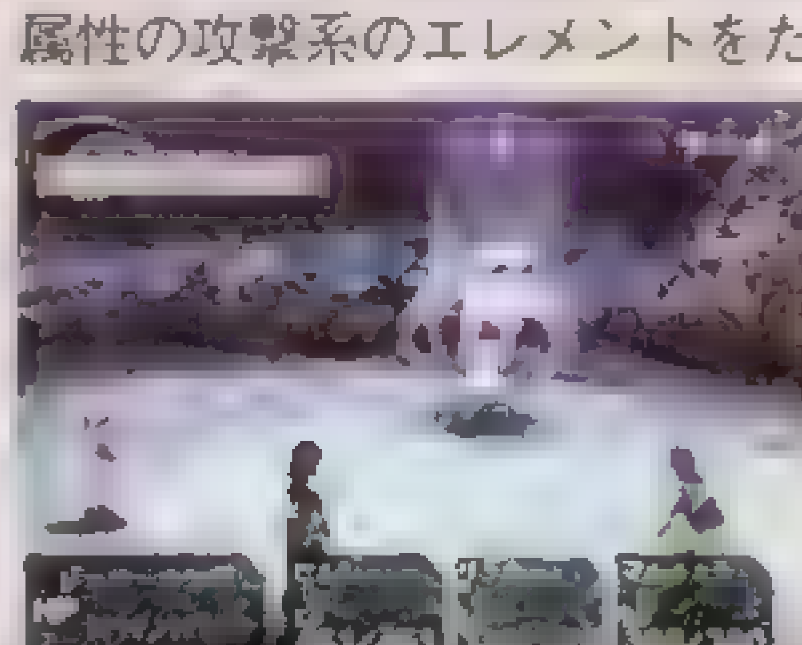
星の子は 243 を行なうときに必要なキャラクターだが、#16以降ならばいつでも仲間にすることができる。239～241は星の子を仲間にするための手順なので、すでに仲間にしている場合は、これらを行なう必要はない。



◀巨星の子とバトルするために必要な星のかけらは、アクセサリーとしても利用することができる。

243 赤属性のエレメントで対抗

ジェリーキングには、赤属性のエレメント攻撃でしかダメージを与えられない。ジェリーキングと戦う前に、赤属性の攻撃系のエレメントをたくさん装備しておこう。



◀直接攻撃がいっさい効かないので、魔力の高いキャラクターでパーティーを編成するのも手だ。

星の塔を目指す前に行なっておきたい

3大イベント

#25の攻略の前に。行わなくてもゲームはクリアできるが、本作の世界観や設定を知るうえでは欠かせない。重要なイベントを3つ紹介する。イベント終了時に得られるアイテムや、加わる仲間にも注目。

イベント1　クロノクロスを作り出す

イベントを終えることが可能になる時期
星の塔出現後

龍神の滝にある洞窟の奥には、「龍人のほこら」と呼ばれる場所が存在する。そこにあるふたつの台座に、それぞれ憎しみの涙の破片、愛の涙の破片を置けば、破片同士が融合してクロノクロスになるのだ。このとき、各台座にどちらの破片を置いてもかまわない。

必要となるふたつの破片がそろうのは、操作キャラクターがセルジュにもどったとき。しかし、その直後にクロノクロスを作成しようとしても、破片同士が融合しない。結局は、星の塔が出現するところまでシナリオを進める必要があるわけだ。ちなみに、スティーナがパーティーにいる状態で龍人のほこらを訪れれば、ここで何をすればいいかを彼女が教えてくれるが、それを聞かなくてもクロノクロスを作り出すことはできる。



◀クロノクロスはキーアイテム兼エレメントだが、おもに、エレメントとして使うことになる。→P.288

イベント2　グランドリームを入手する

イベントを終えることが可能になる時期
リデルおよびカーシュを仲間にしたあと

▼グランドリーム入手フローチャート

HOME WORLD

蛇骨館

A　2F右側にある部屋で動く像をくぼみにセットし、現れた宝箱を背面から調べる



↓

亡者の島

B　カーシュがパーティーにいる状態で島の奥にある岬へ行く
使用　[illegible]
バトル　[illegible]
入手　形見のペンダント

↓

オパーサの浜

C　次元のゆらぎを通過
使用　星色のお守り袋

↓

オパーサの浜

↓

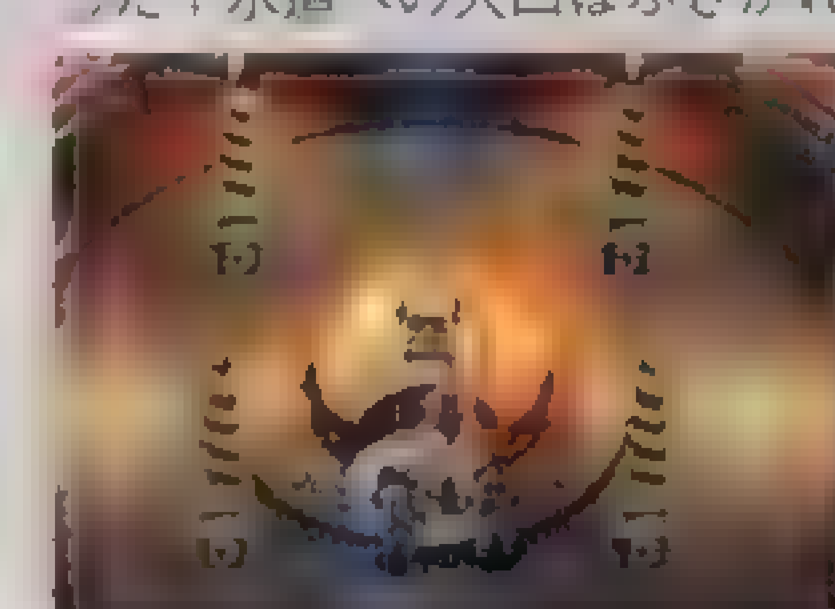
離れ小島

D　リデルがパーティーにいる状態で騎士風の男に話しかける
使用　形見のペンダント、[illegible]
バトル　ダリオ
入手　グランドリーム

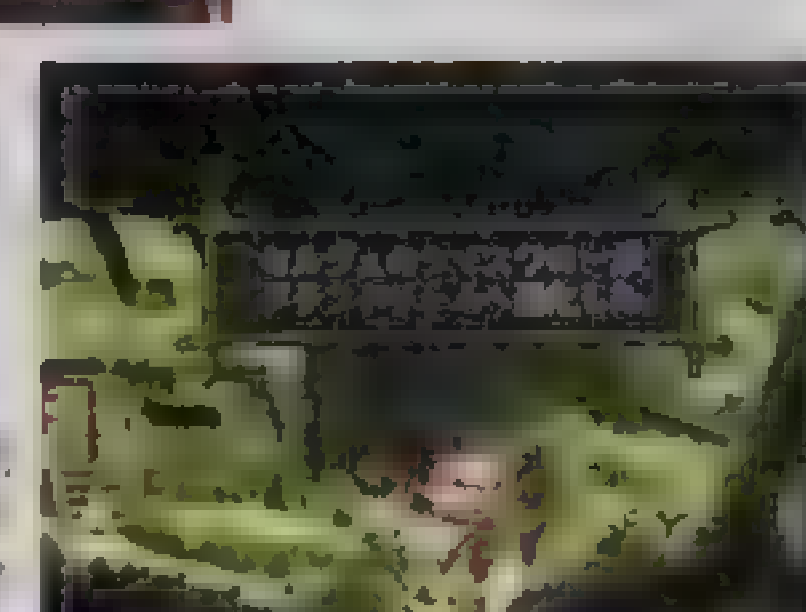
イベントの進めかたは、左のフローチャートを参照。Aを行なわなくてもイベントは進められるが、これを実行すれば、シュガールとソルトンが形見のペンダントを持ち出して、亡者の島に行っていることがわかるのだ。ちなみに、Bでは形見のペンダントだけでなく、カーシュのLv7固有エレメントも手に入る。

離れ小島にいる騎士風の男に話しかけること自体は、HOME WORLDでボートを入手した時点から行なえる。ただし、リデルがパーティーにいて、かつ形見のペンダントを所持していなければ、男はたいした反応を示さず、イベントは進まない。

このイベントを終えると、蛇骨館の復興がはじまる。それにより、カレキの山だったころに館の一角にあった下水道への入口はふさがれてしまう。



◀4つある動かせる像を4ヵ所のくぼみにセットすると宝箱が出現。こちら側から開けるとワナが作動するので、[illegible]から開けること。



▶ダリオとのバトルに勝利すれば、グランドリオンが[illegible]スワロー[illegible]と合体してグランドリームになる。

イベント3　幼少時代のキッドを救う

イベントを終えることが可能になる時期
星の塔出現後

操作キャラクターがセルジュにもどったあとに、キッドを仲間に加えられる唯一の方法。シナリオ途中で一度でもキッドを仲間にしたことがあれば、星の塔出現後、キッドはA隠者の小屋で眠っている。グランドリームまたはクロノクロスを持っている状態で彼女に話しかけるとイベントがはじまり、右記の法則で決まったメンバーが、ルッカハウスに飛ばされるのだ。

ルッカハウスでの目的は、幼少時代のキッドを連れて屋外に脱出すること。とは言っても、1F右奥にある扉の向こうへ行けば、自動的にキッドを屋外へ連れ出せる。なお、建物内にはキッド以外にも子どもがおり、見つけて話しかければ、助けたことに対するお礼の品がもらえるのだ（詳細は下記を参照）。ルッカハウスにくる機会はこのときしかなく、途中でセーブすることもできないので、アイテムなどを取りのがさないように注意したい。

1F右奥の部屋で行く手をはばむ炎を消火するには、2F左側にあるルッカの研究部屋で手に入る、アイスガンが必要だ。ちなみに、パーティーメンバー全員でここにきた場合は、「セルジュを先頭とした場合の最後尾にあたるメンバー」が、アイスガン入手時に消える（キッドが目覚める直前までパーティーからはずれる）。その後、1F右側の廊下（MAP34-7）へ行くと、もうひとりも消えて、セルジュだけになってしまう。

ルッカハウスを脱出すると、目覚めたキッドがふたたび仲間に加入。その後、キッドがパーティーにいる状態で、A蛇骨館の研究室にいるルチアナに話しかければ、あるものを読むことができ、虹色の貝殻も手に入る。



◀応接間に置かれたこ[illegible]の前で、ある操作をすれば、キ[illegible]ドがLv[illegible]固有エレメントを手に入る →P.22[illegible]



▶[illegible]でアイスガンを使うと、[illegible]することは不可能[illegible]

■ルッカハウスへ行けるメンバーの決定法則

- グランドリームを所持しているか？
  - 所持している → そのときのパーティーメンバー全員
  - 所持していない → クロノクロスを所持しているか？
    - 所持している → セルジュひとり
    - 所持していない → （このイベントははじまらない）

■ルッカハウス内で子どもが隠れている場所と、もらえるお礼の品

子どもは全部で5人いるが、発見したり話しかけるためには、その近くにいるアカニィを倒す必要がある。話しかけたときに選択肢が出る場合は、どちらを選んだかでお礼の品をもらえるかどうかが決定。なお、見つけた子どもの人数でイベントの結果が変わるようなことはない。

応接間の1F（MAP34-1／→P.422）
お礼の品：会話中の選択しだい
「あぁ、まかせておけ。」→何ももらえない
「いや、そういうわけじゃ[illegible]」→ポーション



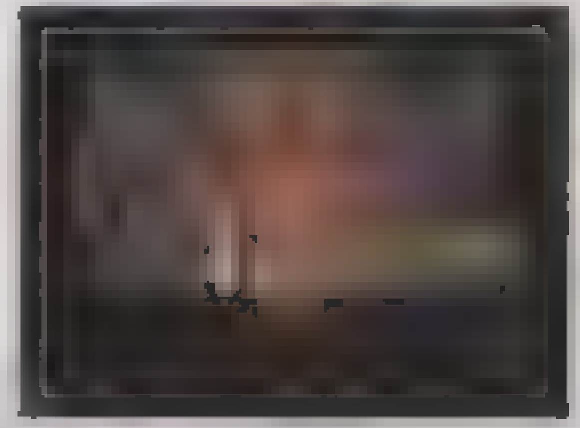
◀部屋の中央にいるアカニィを倒[illegible]、右下のテーブルを調べてみよう。

応接間の1F（MAP34-1／→P.422）
お礼の品：会話中の選択しだい
「あぁ、もう大丈夫。」→虹色の貝殻
「そんなヒマはない。」→何ももらえない



◀左記と同じく、部屋内のアカニィを倒したあと、右上の柱時計を調べればよい

中央廊下（MAP34-2／→P.422）
お礼の品：ポーション



◀[illegible]

2F寝室（MAP34-5／→P.423）
お礼の品：虹色の貝殻



◀室内にいるアカニィを倒してから、ベッドの右[illegible]を調べると、子どもが登場

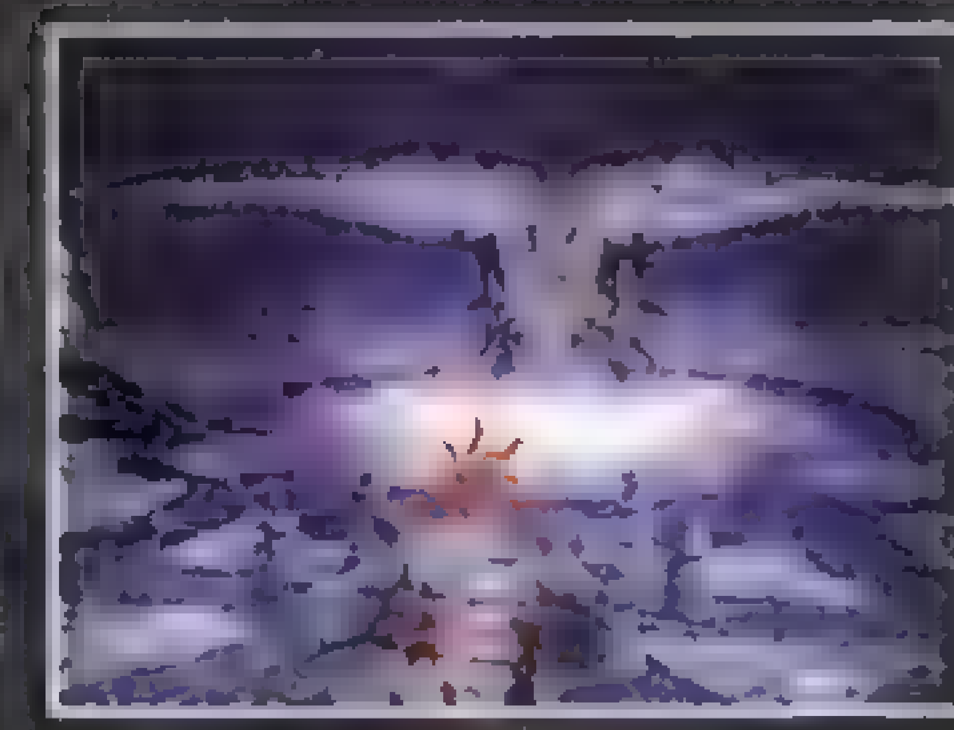
応接間の2F（MAP34-1／→P.422）
お礼の品：ポーション



◀子どもは見えているが、話しかける前に手前にいるアカニィを倒す必要あり

SCENARIO # 25

クロノ・クロス 宿命の交わる時



星の塔へ乗りこんだセルジュたちが、龍神を探すべく塔内を進んでいくと、突如として見覚えのある場所が眼前に現れた。その空間で、一行は時の預言者と名乗る老人と再会。老人の口から、意外な真実が語られる。

▼行動フローチャート

星の塔



245 ドルクレイと交戦
バトル ★ドルクレイ

246 吹き抜け左方向の石柱を倒して橋がわりにする

247 巨大な根の上を進んでいく



248 吹き抜け右方向の石柱を倒して橋がわりにする

249 ドルマクマと交戦
バトル ★ドルマクマ



250 図書室で時の預言者と会話

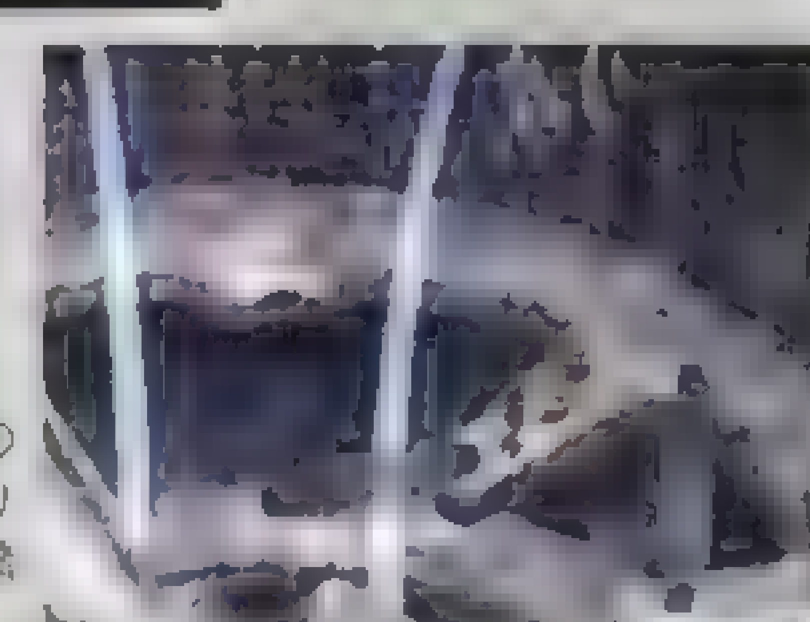
ⓐ

246 石柱を橋がわりにする

ドルクレイが待ち受けていた通路の先にある、吹き抜け状の場所（MAP36-3Ａ）では、3本ある石柱を調べて押し倒し、その上を渡ることになる。ここへきた直後だと移動範囲がかぎられており、左下の石柱1本しか押し倒せないので、とりあえずはそれを渡って道なりに進んでいこう。やがて、このマップの奥側へたどり着き、残り2本の石柱を押し倒すことができる。



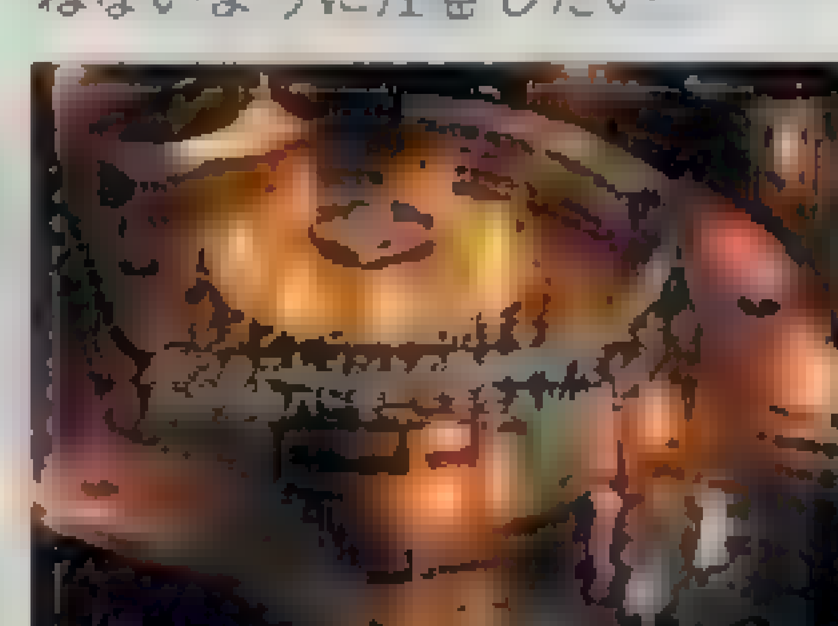
◀まずは、この柱を倒して先へ向かう。奥は、ほぼ本道で迷いにくい反面、道のりはとても長い。



▶別の入口から吹き抜け状の場所にもどってきたら、残りの2本の石柱を押し倒して橋をかける。

250 会話後に引き返すと道ができている

蛇骨館の図書室とよく似た場所で、時の預言者と会話をしたあとに引き返すと、階段が連なるマップ（MAP36-12□）の形状が変わっている。これによって先へ進む道が現れるかわりに、図書室のほうへ通じる道は消滅してしまう。図書室内には宝箱がひとつあるので（なかに入っているのは「ブラックホール」）、取りそこねないように注意したい。



◀クロノクロスを持っていると、図書室での会話中に子どもたちがクロノクロスに関する重要な話をする。

ⓐ



251 トルウィントと交戦
バトル ★トルウィント

252 転送装置で上のフロアへ

順不同

253 左方向にある転送装置で水晶がある場所へ向かう

254 水晶の光線を消す
バトル ★ドルヘビィ



255 右方向にある転送装置で水晶がある場所へ向かう

256 水晶の光線を消す
バトル ★ドルホーリー

257 転送装置で最上階へ
バトル ★ドルアイス



258 時を喰らうもの（初期形態）と交戦
バトル ★時を喰らうもの（初期形態）

259 預言者と会話
入手 時のたまご

＝26へ →P288

255 突風が吹き荒れる区域を通るコツ

ドルホーリーがいる場所へ通じる道の途中に、画面奥から手前への突風と、画面手前から奥への突風が、一定の周期で交互に吹いてくる区域がある。そこにいるあいだは、突風が吹くたびに風圧で押し流されるうえ、移動速度も遅くなってしまう。敵シンボルを避けていきたければ、無風状態のときは道の中央を進み、突風がきたら風に逆らうように移動……をくり返して進むといい

257 グッド・エンディングへのヒント

ドルヘビィとドルホーリーの両方を倒せば、水晶が放っていた光線は完全に消え、封印されていた扉が開く。あとは、扉を通った先にいるドルアイスを倒せば、最上層に通じる転送装置が出現するのだ。

転送装置が出現するさい、1音ずつ音が鳴るごとに、足元にある紋章から光が1色ずつ発せられる。この音は、セルジュにエレメント『クロノクロス』を配置している状態で、バトル中にエレメントが使用されると鳴りひびく音と同じもの。そして、紋章から発せられる光の色は、虹属性をのぞいた6つの属性の色と同じ……。じつは、これらはグッド・エンディングを迎えるためのヒントになっているのだ。とくに、光が発せられた順番は、忘れないようにメモを取るなどしておいたほうがいい。

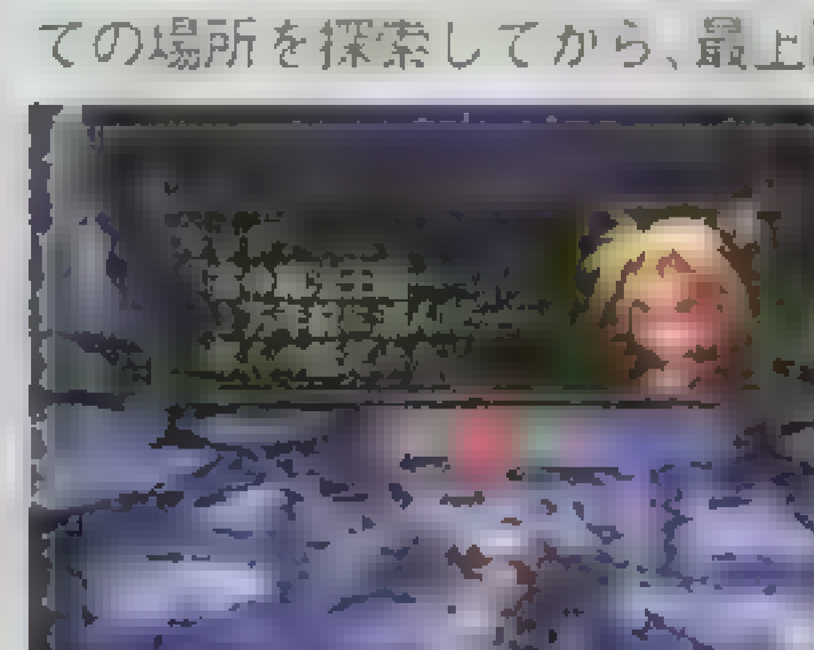
ちなみに、これと同様のヒントは、🅰星の塔内のさまざまな場所で見る（聴く）ことができるが、上記の転送装置が出現するときのものが、一番理解しやすいだろう。



◀ドルアイスを倒したあとは、メロディーが1音ずつ鳴るさいに、足元の紋章が発する光の色＆順番に注目

257 凍てついた炎に接近したあとは

最上層に置いてある凍てついた炎に近づくと、下層へはもどれなくなる。しかも、#25の終了時に🅰星の塔は「星の塔・再生」という名前に変化して、それ以降は塔内に入ることが不可能になってしまう。🅰星の塔のすべての場所を探索してから、最上層へ向かうようにしよう

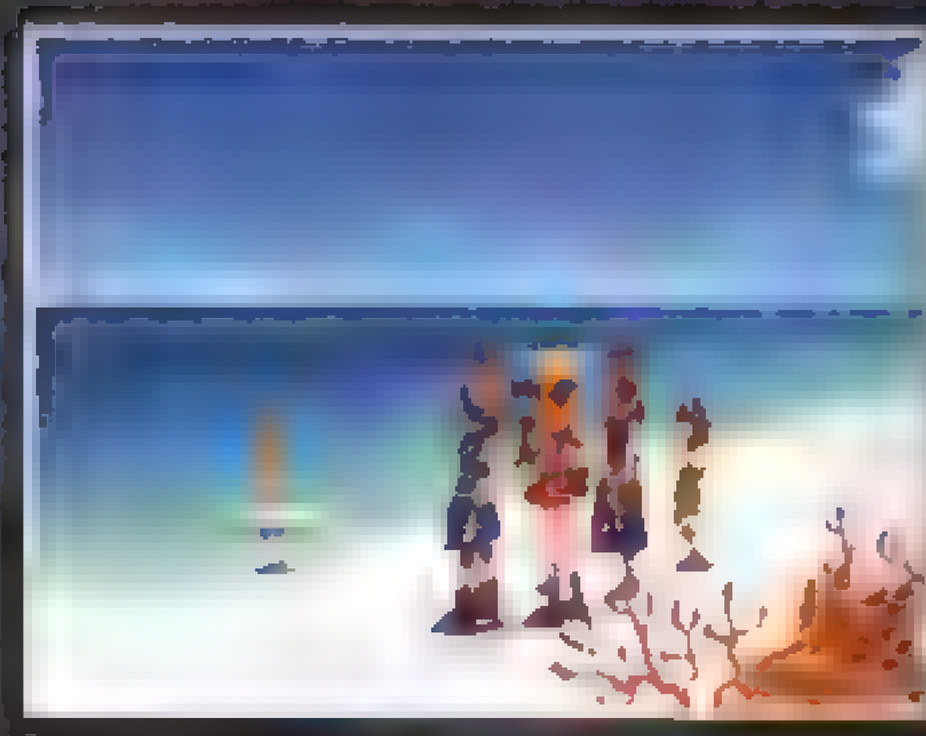


◀セルジュ以外のキャラクターが先頭ならば、この場面でキャラクターごとに異なるセリフが聞ける

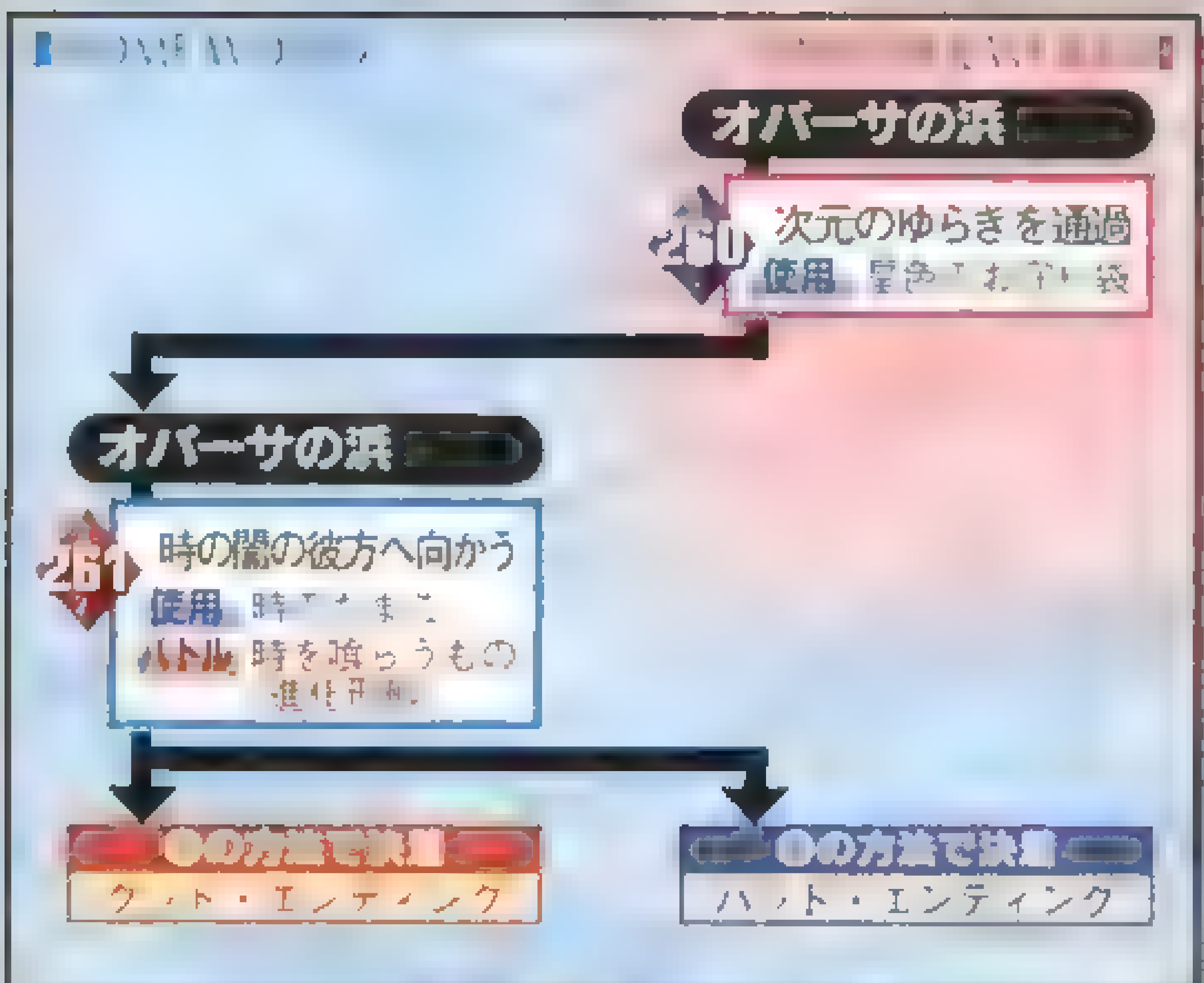
SCENARIO # 26

すべての夢みるものたちのために

龍神と凍てついた炎が消え去るのと同時に、すべての時間を喰らい、はじまりにもどす者が別時空で動き出した。セルジュたちは、その者に挑むため、はじまりの地へと向かう。未来の命運は、この戦いにかかっている。



▼行動フローチャート



261 戦いかたでエンディングが決まる

時のたまごを手に入れると、Ⓗオパーサの浜に新たな次元のゆらぎが出現する。それにふれている状態で時のたまごを使い、選択肢で「時の闇の彼方へ！」を選べば時を喰らうもの（進化形態）との最終決戦に突入するのだ。このバトルは、以下のⒶとⒷのどちらの方法で決着をつけたかによって、エンディングが変化する。Ⓐの方法で決着をつけるためのコツは、下のコラムを参照。なお、Ⓐの方法を実行するのが困難な状況になってしまったときは、逃走してバトルを挑み直すといい。

Ⓐ全7属性のエレメントを、敵味方問わずに、ある順番で1回ずつ使用した状態にする（途中で順番がくずれた場合は、最初からやり直し）

Ⓑ時を喰らうもの（進化形態）のHPをゼロにする

コラム③ グッド・エンディングを見るための戦法

まずは、上記のⒶの方法で決着をつけるために欠かせない、虹属性のエレメント『クロノクロス』を入手することと、各属性の使用順番を知ること――この両方をすませておこう。『クロノクロス』の入手方法はP.284を、使用順番のヒントについてはP.287を参照。

時を喰らうもの（進化形態）とのバトルで注意したいのが、敵は基本的に「使用順番でつぎに使うべき属性」とは反対属性のエレメントを使ってくるということ。たとえば、つぎに使う属性が黄の場合は緑、赤の場合は青のエレメントを使い、順番をくずしてくるのだ。この事態を回避するには以下の戦法で戦うといい。

●敵が攻撃してきた直後にエレメントを連続で使う

まずは準備として、パーティーメンバー全員のLv1～2のグリッドに、各属性のエレメントを配置しておく。配置するエレメントは、『ケア』などの回復系や、『デトキシン』などの消費エレメントでもいい。バトルに突入したら、メンバー全員のパワーレベルを6程度まで上げたのち、全員に防御させてスタミナを回復。敵が攻撃してきたら、直後に順番どおりに各属性のエレメントを使っていこう。こうすると、6種類目のエレメントを使用した時点で全員のスタミナがマイナスになるが、最後に使うべき『クロノクロス』には反対属性が存在しないので、敵は攻撃ができなくなるのだ。あとは、スタミナが回復したところで、『クロノクロス』を使用すればいい。

●敵のHPを減らす

時を喰らうもの（進化形態）にダメージを与えていくと、上記の「反対属性がないため攻撃できない状態」になっていないかぎり、そのうち敵は使用順番どおりにエレメントを使い出す。この状態になれば、6番目の属性までは簡単にそろえることができるわけだ。ただし、このときにダメージを与えると、敵のHPがゼロになる（＝Ⓑの方法で決着がついてしまう）可能性が高い。攻撃系のエレメントだけは使わないように注意。



◀時を喰らうもの（進化形態）の攻撃手段はエレメントのみだが、虹属性をのぞく全属性のエレメントを使ってくる

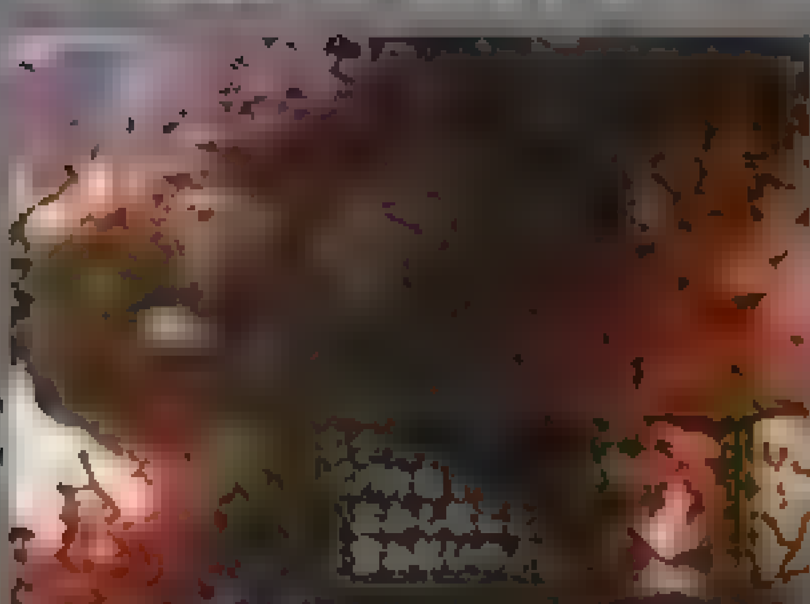
ULTIMANIA式遊びかたの提案 SCENARIO編

隠れたセリフを見つけよう!

シナリオを進めていると、パーティーの顔ぶれによっては特別なセリフが追加される。ここで紹介するのは、その一部。パーティーのメンバーを入れかえて、さまざまなセリフを楽しんでみよう。

ポシュルはおじゃま虫? #2

条件■ポシュルがパーティーにいる



ひとりと1匹のすれちがい #3

条件■ポシュルがパーティーにいる

ポシュルは大切に #4

条件■ポシュルがパーティーにいる

キッドのカンちがい? #5

条件■レナがパーティーにいる

キッドがパーティーにいる

レナがパーティーにいる

Aテルミナで宿屋に泊った

a b c d



キッドの華麗なる潜入術 #6

条件：キッドがパーティーにいない

「…えか……」（キッド）



変装は体型を考えて #6

条件：ポシュルとラッキーダンがパーティーにいる



スラッシュが明かす秘密 #6

条件：スラッシュがパーティーにいる



頼りがいのあるレナ？ #7

条件：レナがパーティーにいる

「なんだ、……大丈夫だな。ハハハ……」（村人）

「ちょっと、それどういう意味よ!!」（レナ）

……村では周知のことらしい。

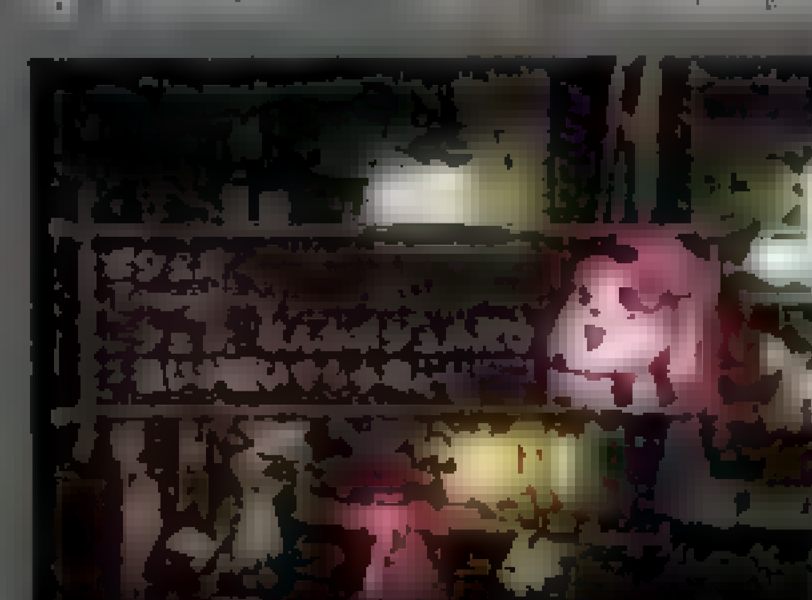


ラズリーの独白 #7

条件：パーティーにラズリーがいる

ラズリー＆ポシュルの郷土自慢 #7

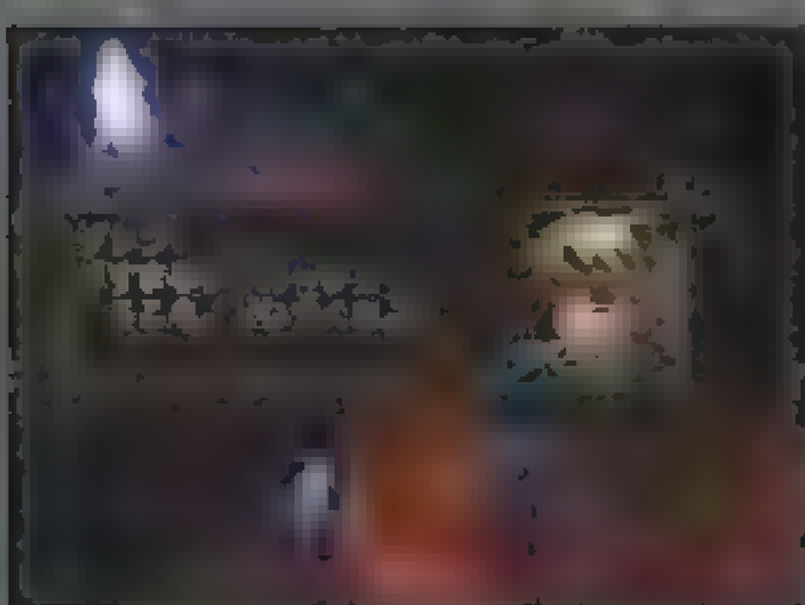
条件：ラズリーとポシュルがパーティーにいる



熱血グレンちゃん #8

条件■グレンがパーティーにいる

[illegible]



[illegible]

幽霊なんか恐くない？ #8

条件■キッドがパーティーにいる

[illegible]

ラズリーの衝撃 #10

条件■ラズリーがパーティーにいる

[illegible]



[illegible]

イシトが語る魔剣の話 #16

条件■イシトがパーティーにいる

[illegible]

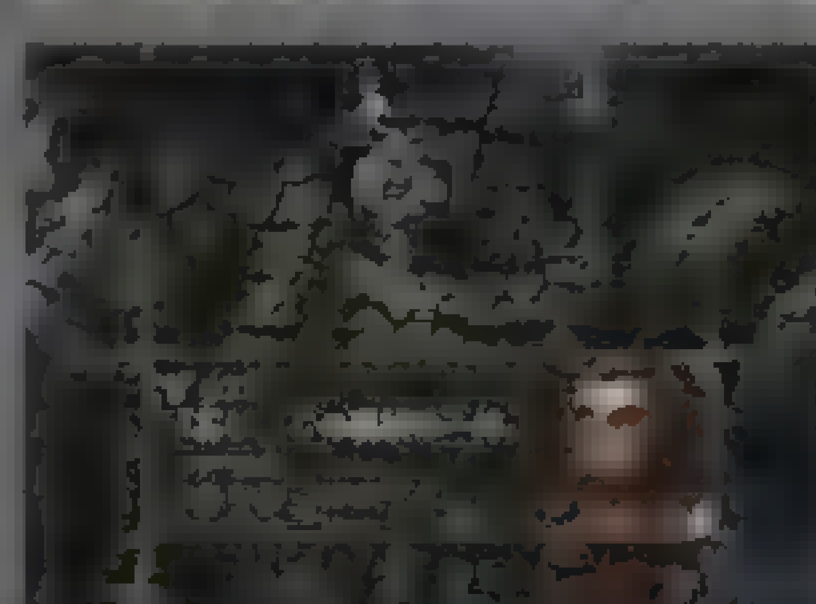


[illegible]

幻となった龍騎士団 #18

条件■ツクヨミがパーティーにいる

[illegible]



[illegible]

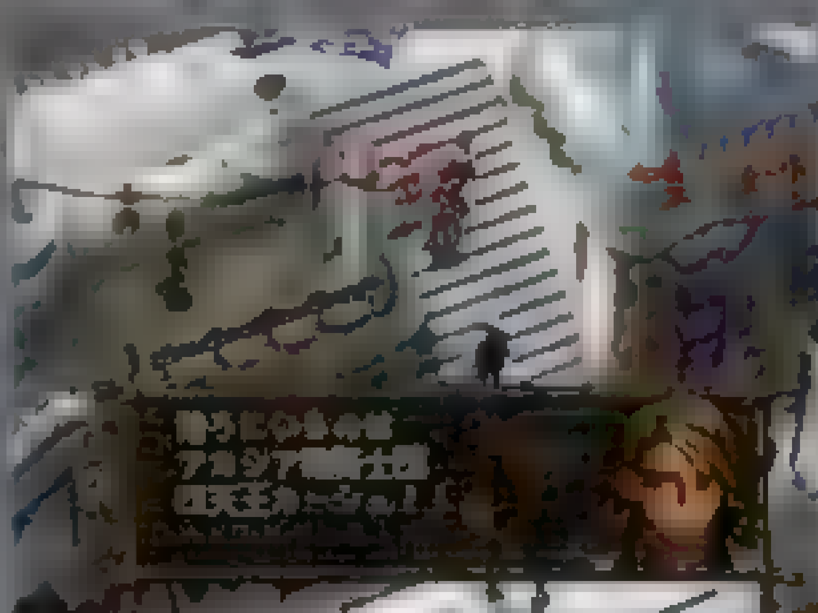
カーシュの毒舌 #19

条件■イシトがパーティーにいる

[illegible]

ゾア、連行される #20

条件：ゾアがパーティーにいる



落ちつけカーシュ！ #20

条件：カーシュがパーティーにいる



ラディウス同士の一騎打ち #21

条件：ラディウスがパーティーにいる

ほほえましい（？）ケンカ #21

条件：ツクヨミがパーティーにいる

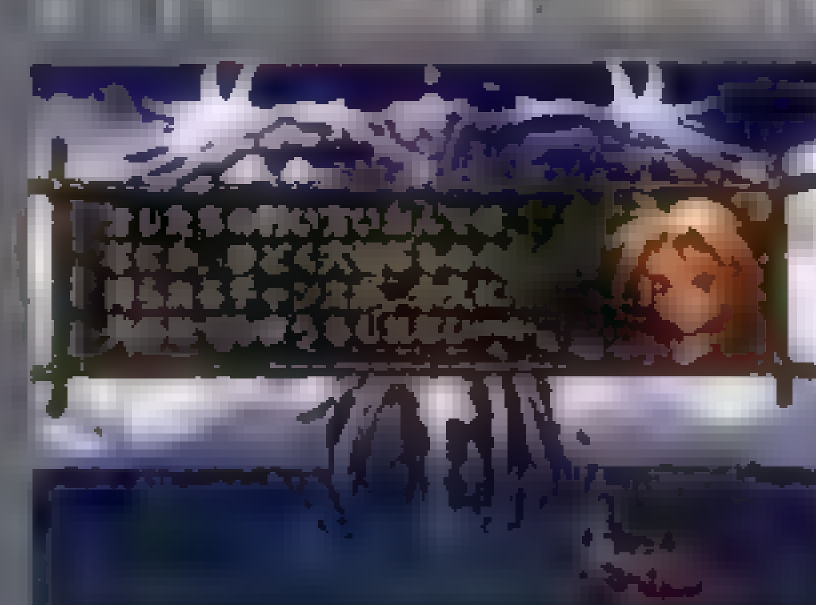
ツクヨミの残した涙 #21

条件：星の子が仲間にいる



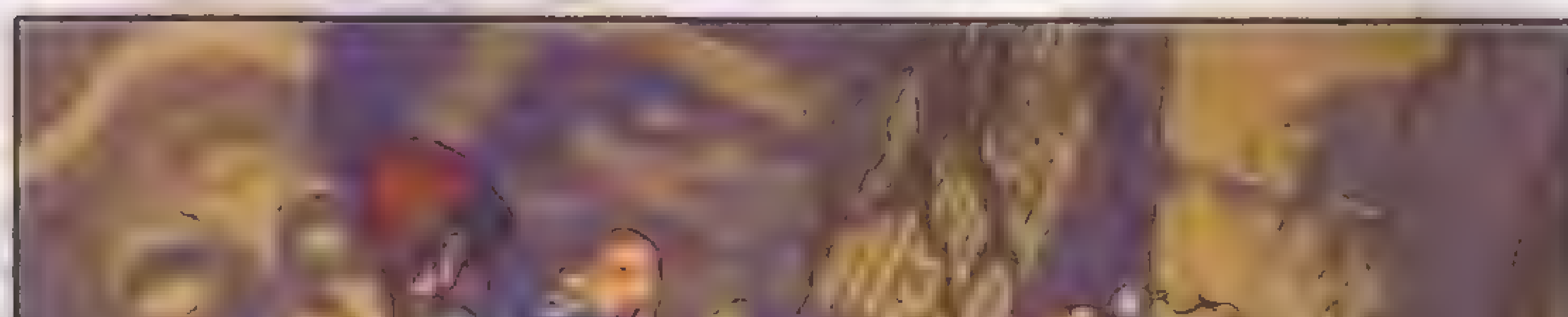
最終決戦への決意 #25

条件：キッドが仲間にいる



【白の章】

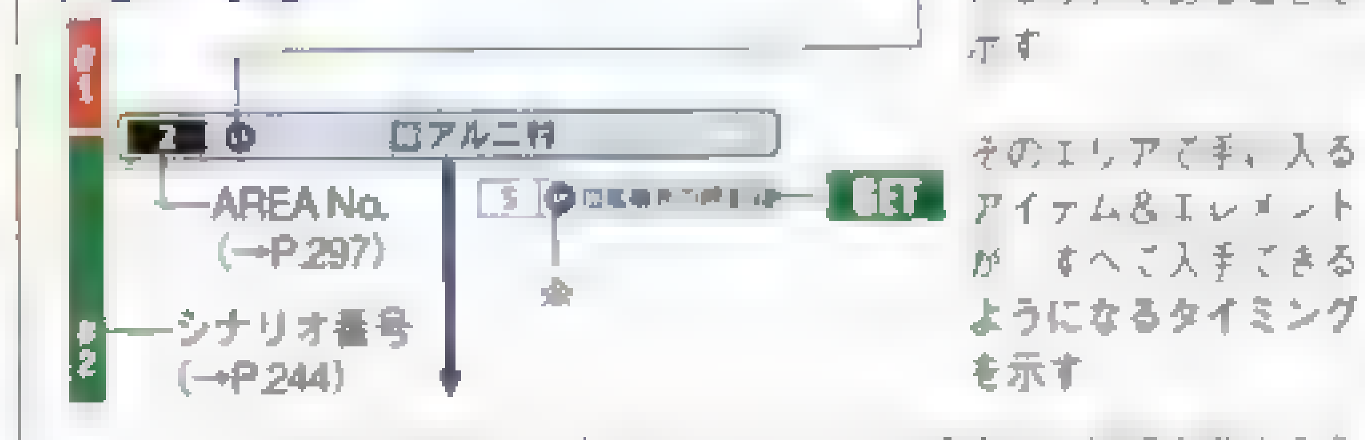
MAP



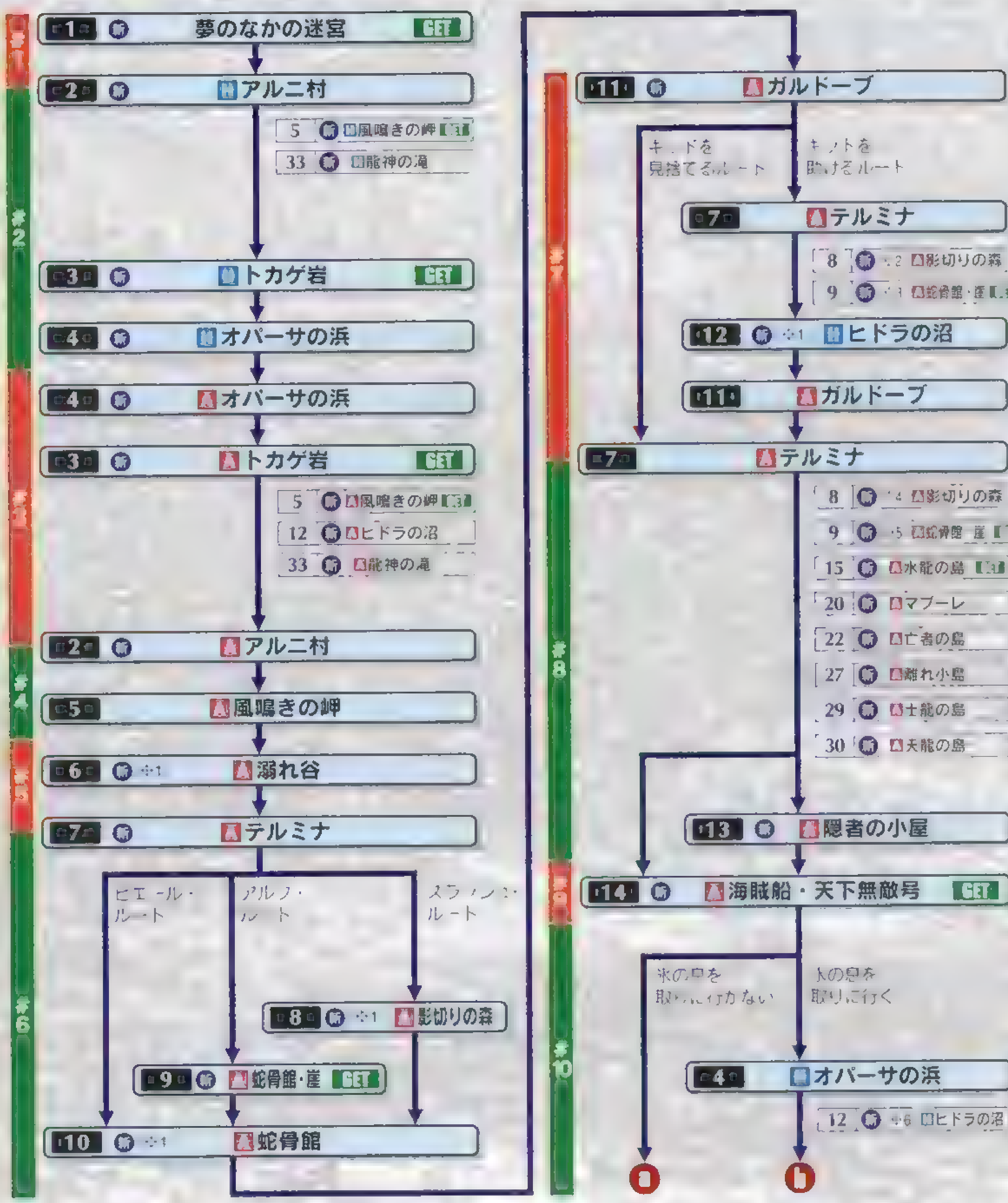
シナリオ進行順
マップチャート

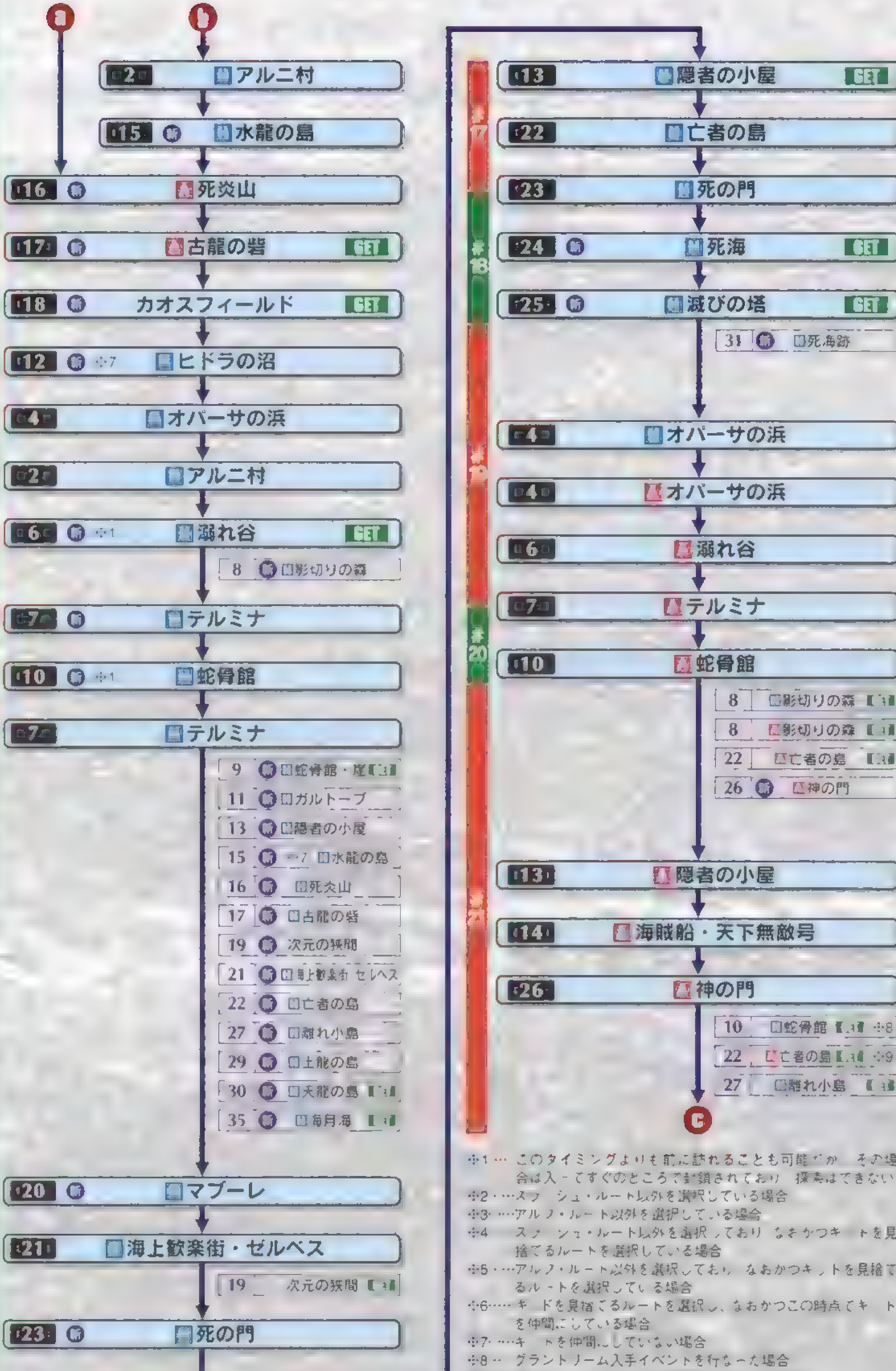
シナリオページ(→P.246)に沿って物語を進める場合、どのような順序で世界をめぐることになるのかをフローチャート形式でまとめてみた。アイテムなどがすべて入手可能となる時期も併記している。

凡 例

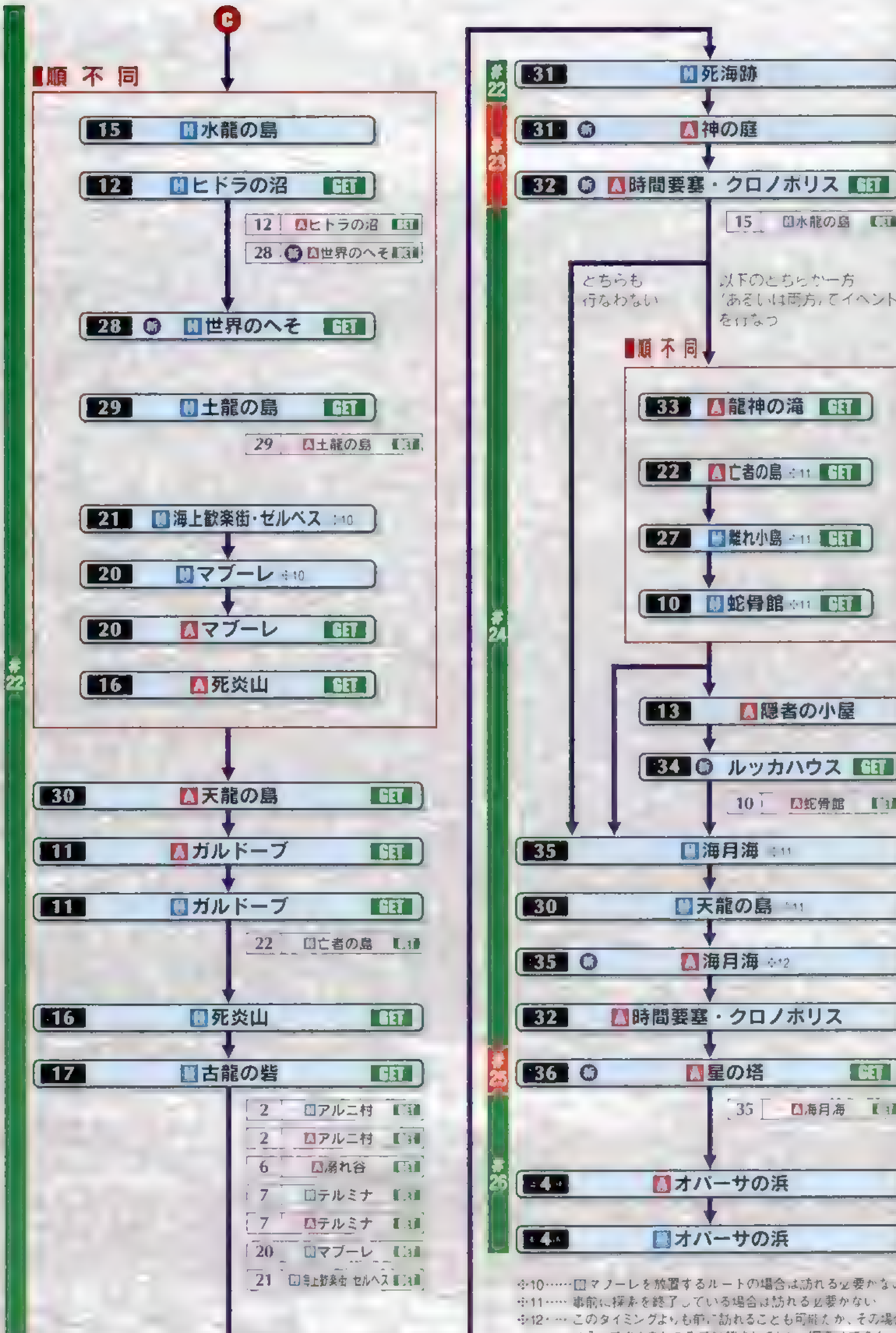


※……エリア名が矢印の右に小さく書かれている場合は、物語を進めるうえで、その時期に訪れる必要はないことを表す





※1…このタイミングよりも前に訪れることも可能だが、その場合は入ってすぐのところで封鎖されており、探索はできない
※2……スフ　シュ・ルート以外を選択している場合
※3……アルノ・ルート以外を選択している場合
※4……スフ　シュ・ルート以外を選択しており、なおかつキッドを見捨てるルートを選択している場合
※5……アルノ・ルート以外を選択しており、なおかつキッドを見捨てるルートを選択している場合
※6……キッドを見捨てるルートを選択し、なおかつこの時点でキッドを仲間にしている場合
※7……キッドを仲間にしていない場合
※8……グラントノーム入手イベントを行なった場合
※9……テルミナでカーシュを仲間にしていない場合



※10……Hマブーレを放置するルートの場合は訪れる必要がない
※11……事前に探索を終了している場合は訪れる必要がない
※12……このタイミングよりも前に訪れることも可能だが、その場合は入ってすぐのところで封鎖されており、探索はできない

エリア別全マップGUIDE

ゲーム中に訪れることができる全マップを、エリア別に紹介していく。ただし、特定のイベントでのみ使用される「プレイヤーがキャラクターを操作できないマップ」については、基本的に省略してある。

▶ 以降のページの見かた



❶AREA No.……シナリオページの掲載順にもとづいて、本書が独自につけたエリアの番号

❷エリア名……エリアの名前。基本的に、ワールドマップ上で表示される名前に準拠している

❸ワールドマップ……そのエリアがワールドマップ上のどこに位置するのかを示す

❹HOME、ANOTHERの解説……HOME WORLDとANOTHER WORLD、それぞれの世界における、そのエリアの概略。❺～❼の3つのリストを含めて、シナリオを進めるうえで先に訪れることになる世界のほうから記載している。

❺出現モンスターリスト……そのエリアで出現するモンスターの名前、先天属性、データ掲載ページを、五十音順で記載。

❻仲間になるキャラクターリスト……そのエリアで仲間に加えることができるキャラクターの名前、先天属性、データ掲載ページを五十音順で記載。

❼入手アイテムリスト……そのエリアで入手できるアイテム＆エレメントの名前を五十音順で記載。エレメントについては属性も併記している。

❽マップ番号……本書が独自に付けた、マップの通し番号。［a－b］という形式で表記しており、aはそのマップがあるエリアの番号、bはエリア内での通しナンバーを示す。末尾には、そのマップがHOME WORLDとANOTHER WORLDのどちらで使用されているかを示すアイコンを付記。HとAが両方ともある場合は、ふたつの世界で同じグラフィックが使用されていることを意味する。

❾マップ間のつながり……マップの切りかえポイントを線で結ぶ（またはⓐⓑといった記号で示す）ことで、マップ同士のつながりを示している。線の先端が矢印になっている場合は一方通行。ワールドマップやほかのページに掲載されているマップに切りかわる場合は、線の先にマップ番号などを記載。また、マップ間を移動するのに何らかの条件を満たす必要がある場合は、線の近くにその条件を記載している

❿アイテムの位置……そのマップ内で入手できるアイテムの名前と位置。手に入るアイテムがふたつの世界で異なる場合は、HとAのアイコンをつけて、どちらの世界で入手できるものかを示している。両方の世界で同じものが手に入る場合は、HとAの両方を付記

⓫仕掛け、ショップの位置……マップ内にある仕掛け（各種ショップ、休息所、HP、ステータス異常、召喚エレメントの残り使用回数の回復が行なえる場所）の名前と位置。両方の世界で同じものがある場合はHとAの両方を付記。

⓬マップの変化……何らかの条件でマップが変化する場合は、破線で変化前と変化後の画面を結び、変化後のマップ番号の横に変化条件を併記。変化後のマップ画面における、マップ切りかえポイントやアイテムなどの位置については、変化前と異なるものだけを記載している。なお、エリアのなかで一部だけがHOME WORLDとANOTHER WORLDで異なるマップになっている場合も、同様の処理をしている。

⓭運命の書……運命の書がある場所を示すアイコン。

⓮フィールドエフェクト……そのマップにおける、バトル開始時点でのフィールドエフェクトの状態。

⓯敵シンボル……そのマップに出現する敵シンボルの種類と数。数については基本的にバトルの回数に準じている（たとえば、敵シンボルが2体出現していても、1回のバトルで両方ともマップから消える場合は「×1」と表記）。勝利するとレベルスターが手に入るバトルについては、敵のパーティー構成を掲載し、さらに「★」を付記。

⓰HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点……そのエリアにおける、ふたつの世界でのちがいをまとめたリスト。

AREA MAP 1

夢のなかの迷宮

セルジュが夢のなかで、仲間たちと冒険をくり広げている迷宮。塔の最上階へ移動するための転送装置をはじめ、のちに訪れることになる"ある場所"とそっくりだが、これは偶然の一致か、予知夢なのか、それとも……？

宝箱はいっさい置かれておらず、道に迷うような場所もない。寄り道をせずに先を急ごう。奥にある水晶を調べたのち、転送装置で上のフロアへ移動して扉に近づけば、ここで行なうべきことは終了だ。

出現モンスター

●ナイトフライヤ	P.148
○マシンナリー	P.148

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム＆エレメント

なし



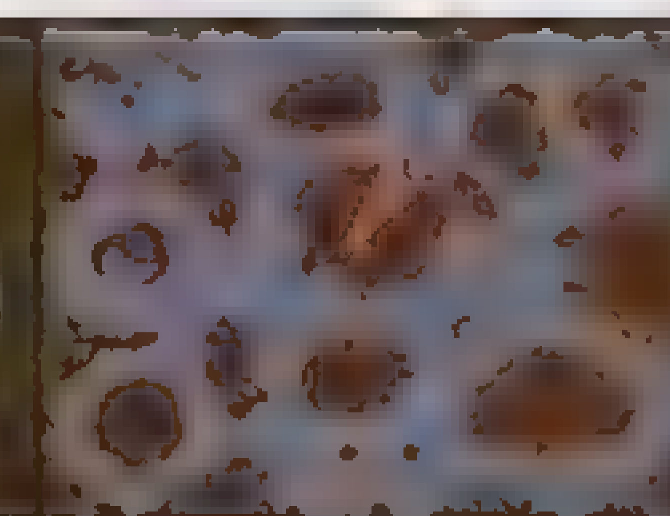


1-5
転送装置
1-3
1-2 で黒色の水晶を調べたあと
ナイトフライヤ×1
マシンナリー×2
1-4
ナイトフライヤ×1

AREA MAP 2

アルニ村

セルジュが生まれ育った漁村。村の規模は小さいが、エレメントショップと鍛冶屋に加えて、HPの回復などが行なえる場所（休息所）もある。また、いろいろなところでアイテムやエレメントを入手できるので、ていねいに探索したい。



Home

セルジュの部屋では、HPやステータス異常などの回復を無料で行なうことが可能。氷の息を入手するためにH水龍の島へ行く場合は、桟橋にいるおじいさんに話しかければ船を出してもらえる。

出現モンスター

★ラディウス	P.168

仲間になるキャラクター

ポシュル	P.29
ラディウス	P.48

[illegible]

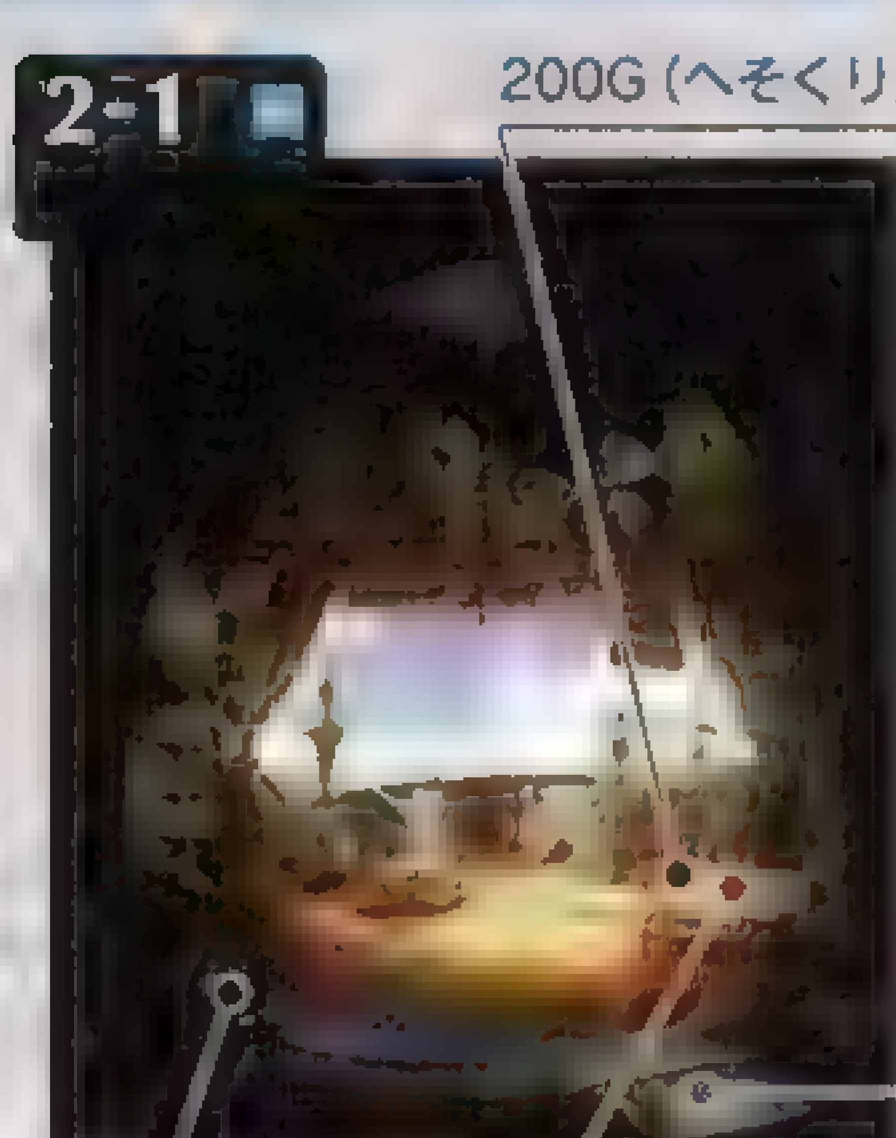
キーアイテム	大トカゲのウロコ サメの歯のお守り 白い詩集 ヘケランの骨
共有エレメント	アクアビーム アップリフト×2 ケア タブレット レーザー
固有エレメント	アナザーサイド 乙女のいのり ピガシュルー
武器	プラズマショック
アクセサリー	ホーンメット
フレーム	シェルフィッシュ
その他	200G（へそくり）

HOMEWORLD





【操作キャラクターがヤマネコに変わったあと】
★ラディウス





2-9 （→P.302）


2-6
サメの歯のお守り（→P.236）
2-5
2-8
ヘケランの骨
ボーンメット
アナザーサイド（→P.58）
2-7
アップリフト
※タルに4回
話しかける
白い詩集（→P.237）
（→P.302）
アップリフト（→P.246）
ワールドマップへ
フレーム『シェルフィッシュ』
エレメントショップ／鍛冶屋



※1……操作キャラクターがヤマネコに変わるまでなら、ラティウスに話しかけることでバトルのレクチャーが受けられる
※2……水の息を入手するイベントのときのみ、おじいさんに話しかけると船で運んでもらえる

ANOTHER WORLD

Another

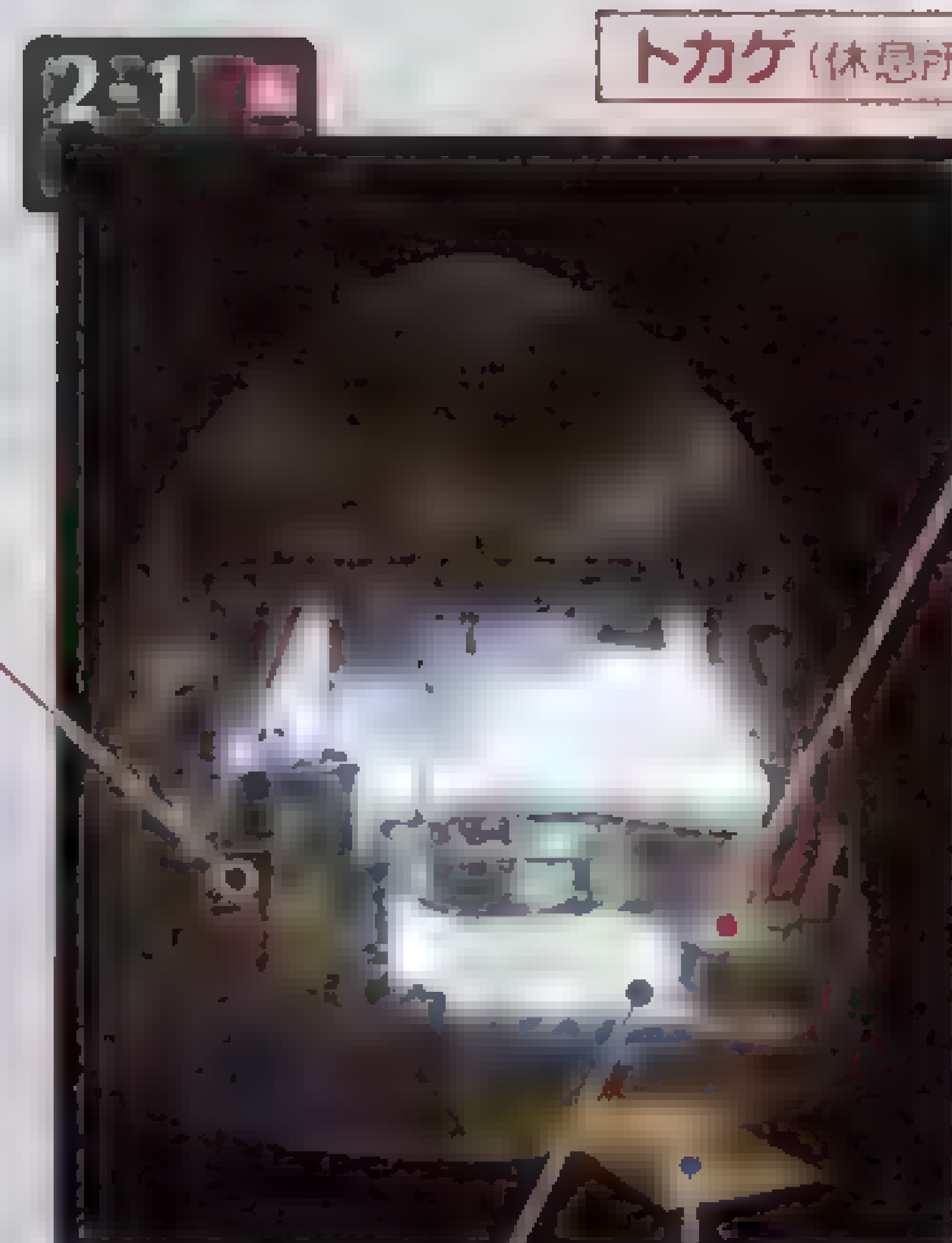
キキのお父さんが置いたものなのか、村の各所にあやしげなオブジェがある。なお、操作キャラクターがヤマネコに変わったあとは、ほとんどの村人たちが村長の家に避難し、会うことができなくなってしまう。

なし

ホシュル	P 29
●ラッキーダン	P 30
●レナ	P 28

キーアイテム	試作テレシフター
共有エレメント	アイスランス タブレット×2 フィルレット ボマー レーザー
固有エレメント	●刹死夾舞
素材	虹色の貝殻×2



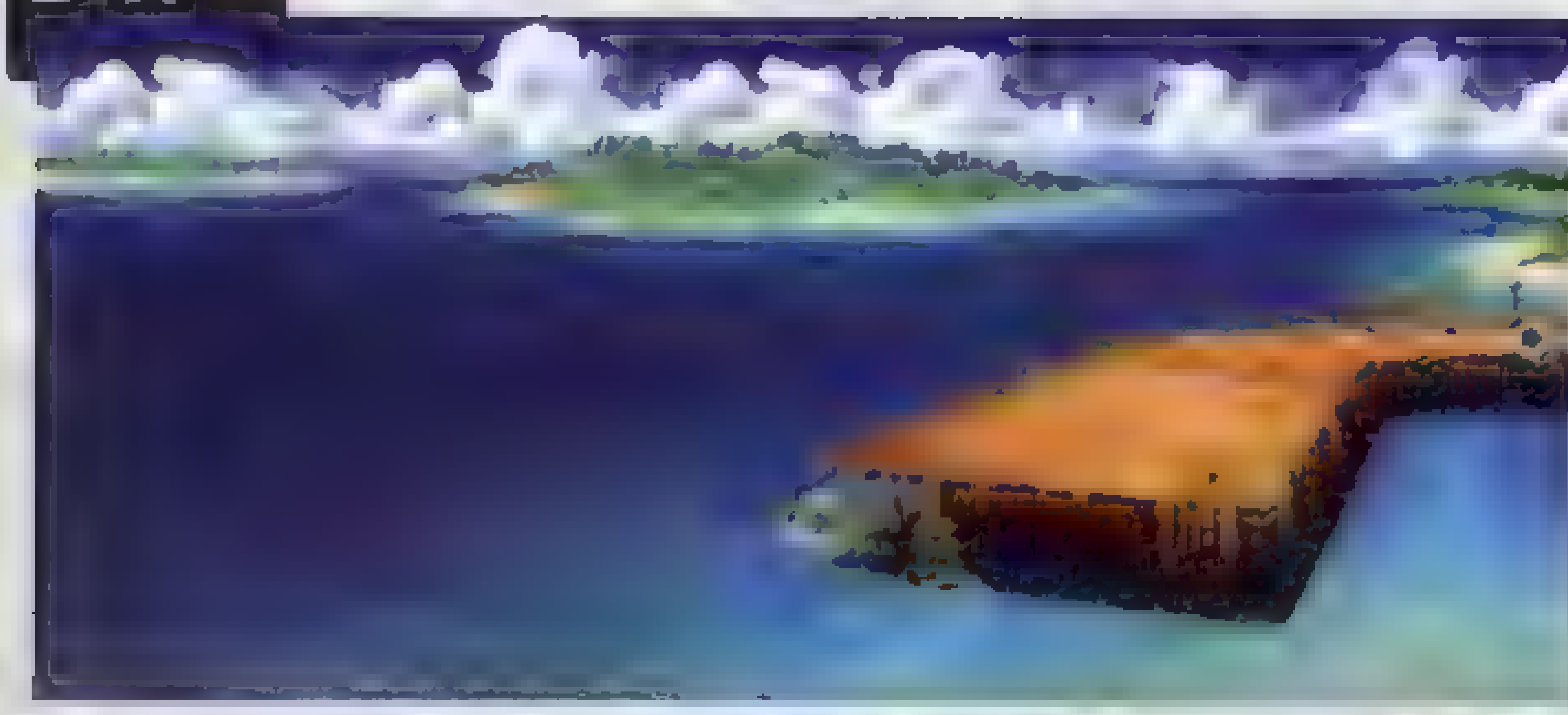







2-5
2-1
(→P.303)
2-6
ニャロンピー
ホルベットス
刺死交鎖 (→P.30
ゴンジッチ
2-7
2-1
(→P.303)
虹色の貝殻
(→P.212)
アイスランス
2-8
タブレット
2-10
タブレット
2-9
2-1
(→P.303)
フィルレッド

2-11



2-3
(→P.303)

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
村の建物にかけられている布	赤系	青系
近ごろの天気	雨もよく降る	日照りつづき
村の女の子に人気のアイテム	コドモ大トカゲのウロコでできたネックレス	虹色オウム貝の貝殻で作られたブレスレット
セルジュの家	セルジュが母マージとふたりで住んでいる	別の人が住んでいる
	ネコがいる	ピクペイペーがいる
	奥の部屋はセルジュの部屋	奥の部屋は物置で、コドモ大トカゲがいる
ポシュルの小屋	表札に「勝手に入るべカラスでカアカァでしゅる～」と書かれている	表札に「猛牛注意でモ～モ～でしゅる～」と書かれている
	ポシュルは小屋のことをマイハウスと呼んでいる	ポシュルは小屋のことをマイホームと呼んでいる
広場にあるお店	荷物が少なめ	荷物が多め
キキの家	キキの父親は漁師をやっている	キキの父親はラッキーダンを信仰している
	キキがコドモ大トカゲのセリーヌちゃんを飼っている	キキは何も飼っていない
	風鈴がある	風鈴がない
	船がある	船がない
	地下に魚のはく製が飾られている	地下にラッキーダンの祭壇がある
レストラン	コックはおじさん（オーチャの弟）	コックはおばさん
	ミキのポスターをおじいさんが見ている	スラッシュのポスターをおばあさんが見ている
	店のカウンターにヘケランスープがある	店のカウンターにサボテンがある
	ただのタルがある	ただのつぼがある
	ピクペイペーがいる	ネコがいる
村長の家	トマ14世とその一行がいる（途中でいなくなる）	トマ14世とその一行はいない
	家の前でラディウスがみんなに護身術を教えている	家の前に村人はいない
	"選ばれし者の恍惚と不安"と書かれた掛け軸がある	掛け軸はない
獲物置き場	ノコギリカブリが釣れている	ノコギリカブリはない
セルジュ	母マージとふたりで暮らしている	7歳のときに海で溺れて死んでいる
ポシュル	村長の家の中庭で子どもと遊んでいる	遠くへ出かけている（レナを仲間にした時点で、また仲間にしていなかったときは、レナと一緒に登場。それ以外のときは、#8以降に中庭に登場）
ラディウス	アルニ村の村長	アルニ村にはいない
コンシー	ラディウスのつぎに偉い人	アルニ村の村長
レストランのウェイトレス	詩人になることを夢見ている	詩人になる夢をあきらめている

AREA MAP 3

トカゲ岩

アルニ村のすぐそばにある岩場。虹色に輝くウロコを持つトカゲが生息している。見た目にはそれほど広い場所ではないが、歩ける範囲は意外に広い。なお、一度でも反対側の出入口にたどり着けば、以降はワールドマップ上で通過することが可能。

Home

ここでの目的は、ガールフレンドのレナのために、ネックレスの材料となるコドモ大トカゲのウロコを3枚集めること。コドモ大トカゲをつかまえるには、地形や大きな貝殻などをうまく利用する必要がある。

[illegible]	
●★オトナ大トカゲ	P.149
●コドモ大トカゲ	P.149
●サンドラ	P.148
●ビィチボウイ	P.148

[illegible]

なし

[illegible]

共有エレメント	タブレット ファイアボール
アクセサリー	銀縁のルーペ ボーンメット
素材	骨

Another

HOME WORLDとのちがいは、大きな貝殻が存在しないといった、こまかい点のみ。Aオパーサの浜からAアルニ村へ向かうときに通り過ぎるだけの場所なので、宝箱をひととおり開けたら先へ進もう。

[illegible]	
●コドモ大トカゲ	P.149
●サンドラ	P.148
●ビィチボウイ	P.148
●ミノランタン	P.149

[illegible]

なし

[illegible]

アクセサリー	ボーンメット
素材	はね 骨

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

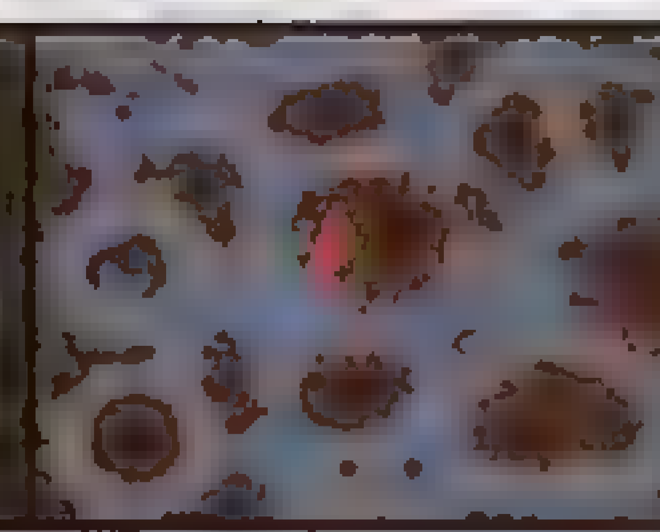


※1……3ヵ所にいるコドモ大トカゲをすべて倒した時点で、そのままオトナ大トカゲとのバトルに突入する
※2……一度倒したあとは復活しない
※3……一度倒したあとは復活せず、かわりにビィチボウイが出現する


大きな貝殻
ワールドマップへ（トカゲ岩・北）
3-1
コトモ大トカゲ×1
✣1　✣2
ビィチホウイ×2
ANOTHER
コドモ大トカゲ×1
✣3
ミノランタン×1
ファイアボール
ホーンメット
大きな貝殻
コトモ大トカゲ×1
✣1　✣2
ビィチホウイ×3
ANOTHER
コドモ大トカゲ×1
ミノランタン×1
3-2
銀緑のルーペ
骨

オパーサの浜

青い海と白い砂、そして色とりどりのサンゴが美しい浜辺。セルジュとレナが幼少のころによく遊びにきていた思い出の場所だが、『クロノ・クロス』のストーリーにおいても"はじまりの地"という重要な意味を持っている。



HOME WORLD / ANOTHER WORLD

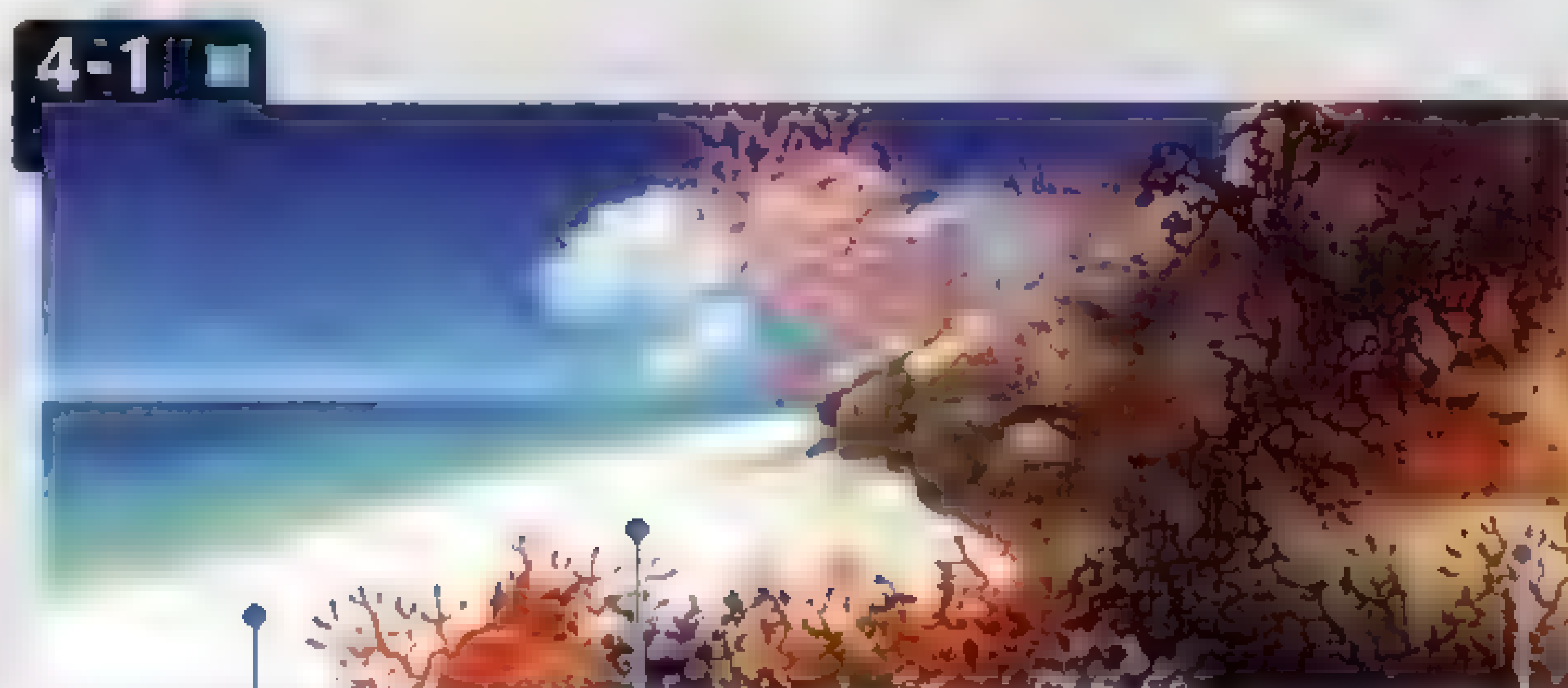
Home

H トカゲ岩でコトモ大トカゲのウロコを集めたあと、ここでレナと落ち合うことになる。また、砂浜に出現する次元のゆらぎの前で星色のお守り袋を使えば、HOME WORLDとANOTHER WORLDの行き来が可能。

出現モンスター
なし

仲間になるキャラクター
なし

入手可能アイテム [illegible]
なし

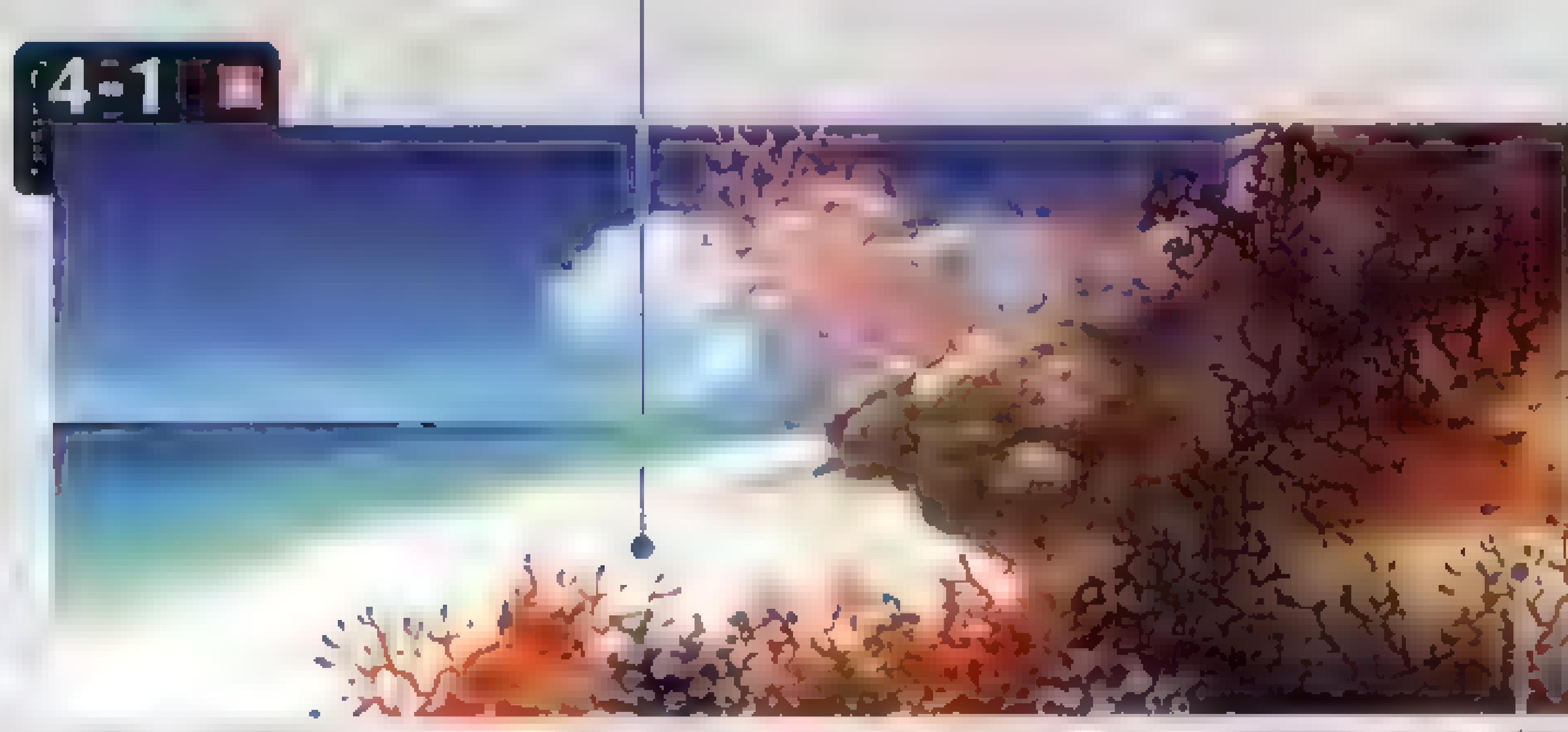


∴赤い次元のゆらぎが出現しているときに、時のたまごを使用すると移動可能

時の闇の彼方へ

ワールドマップへ

∴次元のゆらぎが出現しているときに、星色のお守り袋を使用すると移動可能



ワールドマップへ

Another

発生するイベントの内容が異なることと、1周目のプレイにおいて、時の闇の彼方へつづいている次元のゆらぎが出現しないことをのぞけば、HOME WORLDと何も変わらない。

出現モンスター
なし

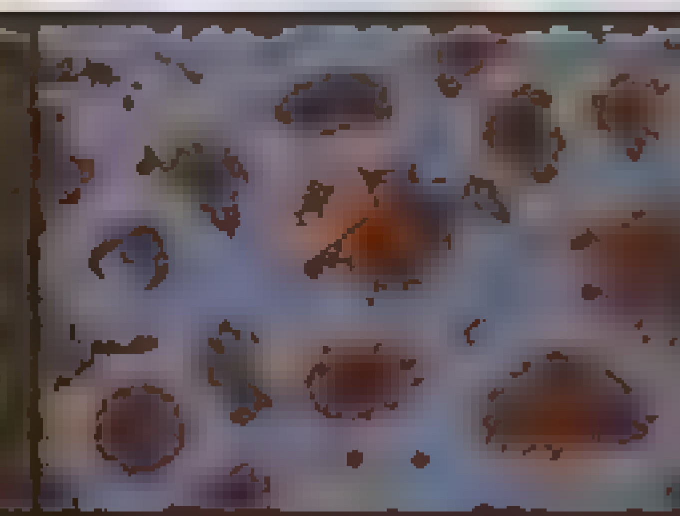
仲間になるキャラクター
なし

入手可能アイテム [illegible]
なし

AREA MAP 5

風鳴きの岬

アルニ村の西にある岬。周囲に何もなく、近くの岩場にはモンスターが生息しているため、ふだんは誰も訪れることがない。HOME WORLDとANOTHER WORLDのどちらの岬にも石碑があるが、その意味はふたつの世界で大きく異なる。



Another

こちらの世界ではセルジュが10年前に死んでおり、その墓が岬の先端にある。墓を見るために訪れ、キッドと出会うときのみ、背景が夕方へと変化。それ以外のときはHOME WORLDと同じ、昼間の背景だ。

[illegible]

★カーシュ	P.149
サントラ	P.148
シュカール	P.150
ソルトン	P.150
ビィチホウイ	P.148

[illegible]

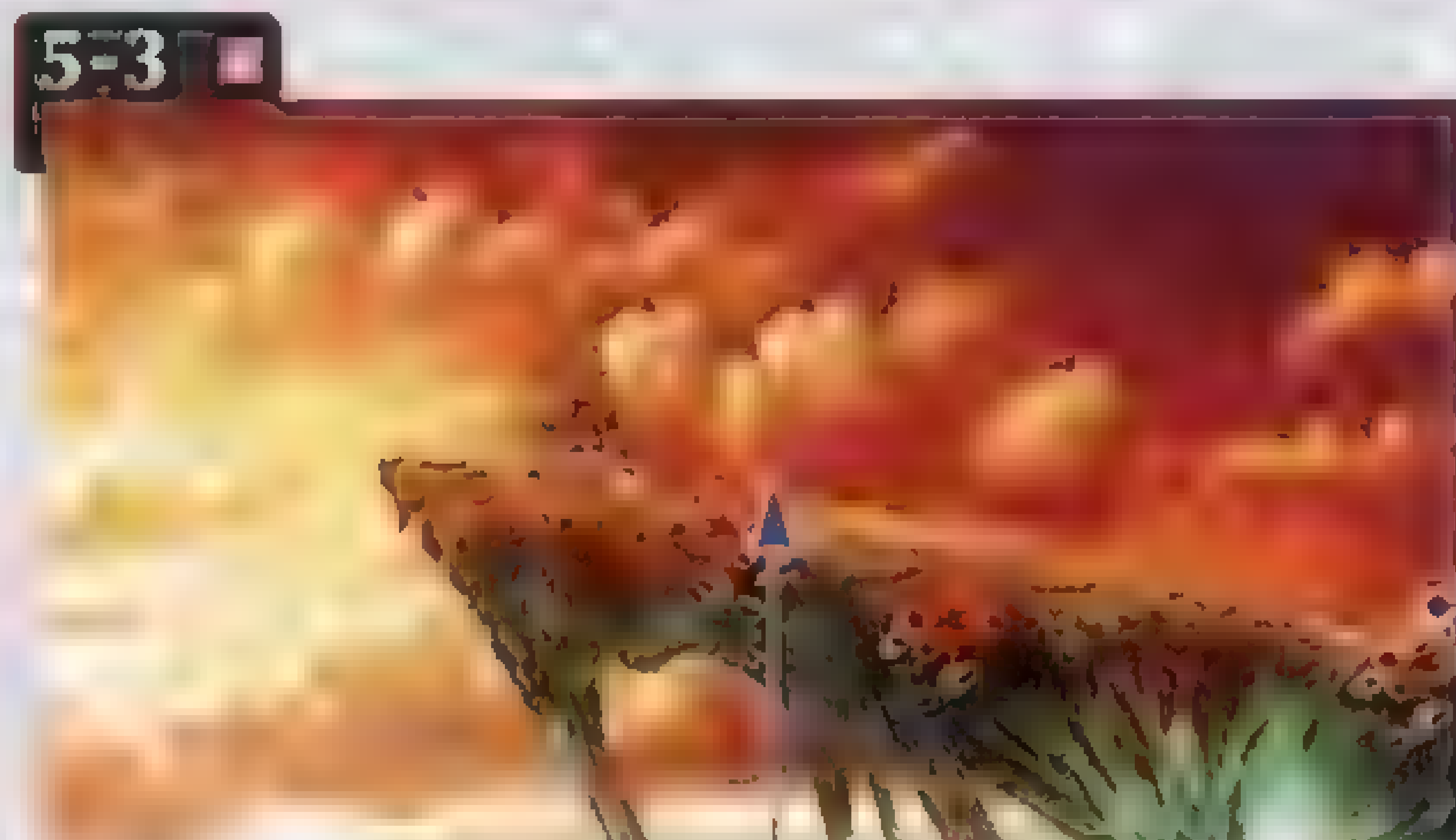
キット	P.22

[illegible]

共有エレメント	ディスチャージ
素材	骨

ANOTHER WORLD

5-3



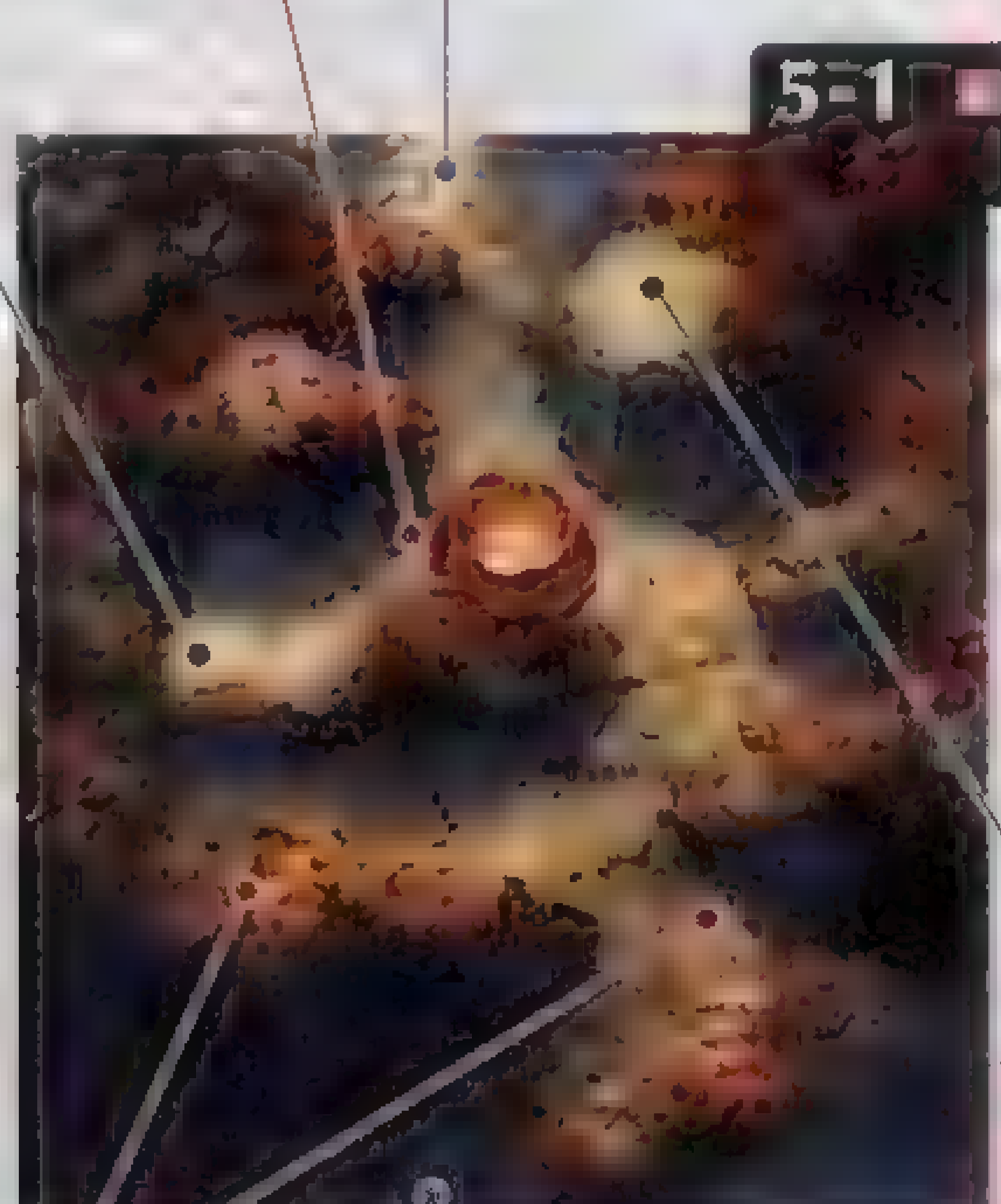
※石碑を調べると移動可能

5-2



ANOTHER
★ カーシュ / シュカール / ソルトン

5-1



ANOTHER
ビィチホウイ×2

※セルジュの墓参りイベント中以外（背景が昼の状態のとき）は、フィールドエフェクトが ☾ となる

Home

シナリオ進行に関わるイベントは何も起こらない。セルジュとレナの記念碑を見ておきたい場合や、宝箱の中身を入手したいときだけ、訪れればいいだろう。

●サントラ・ P.148
●ビィチボウィ P.148

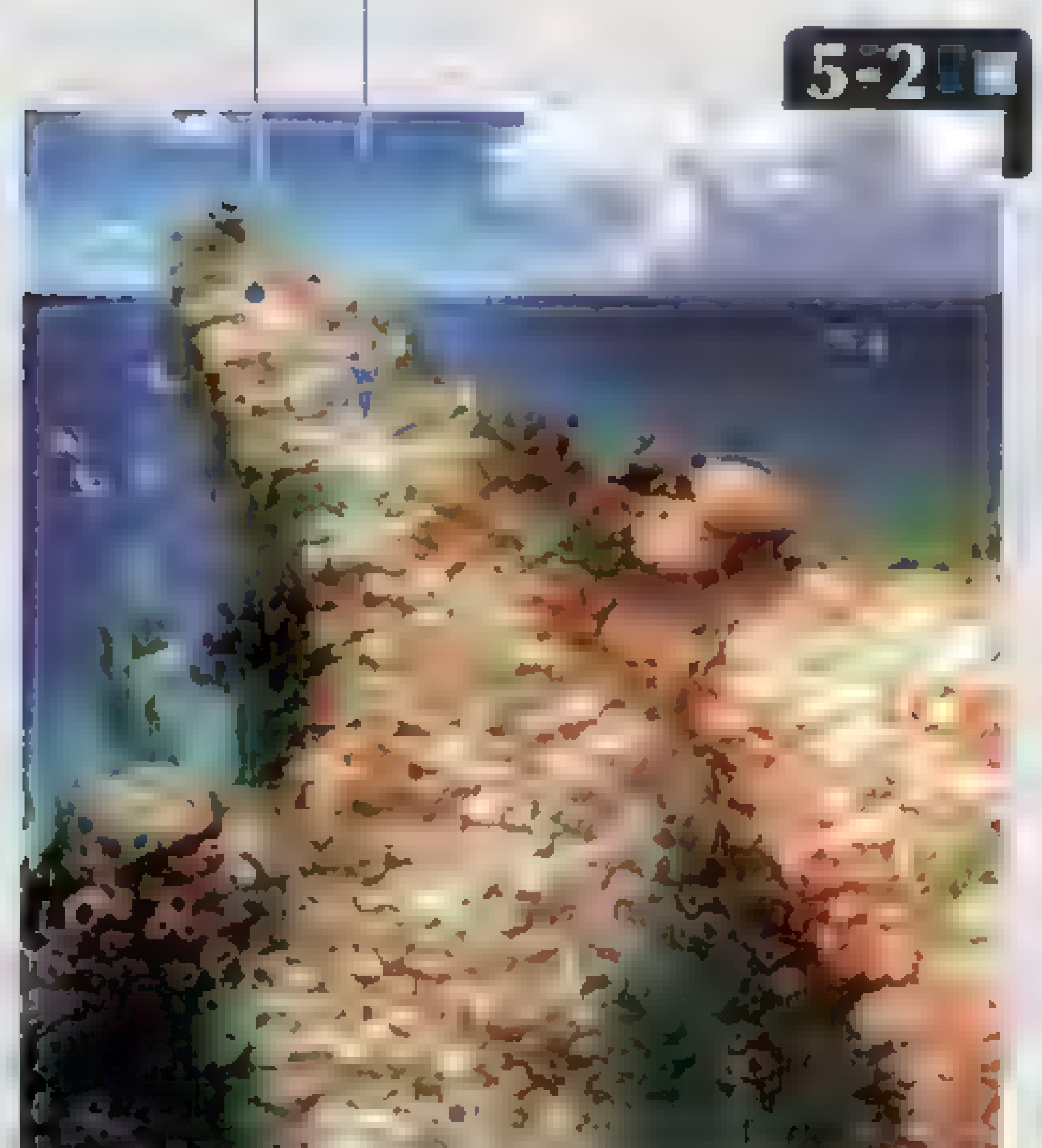
なし

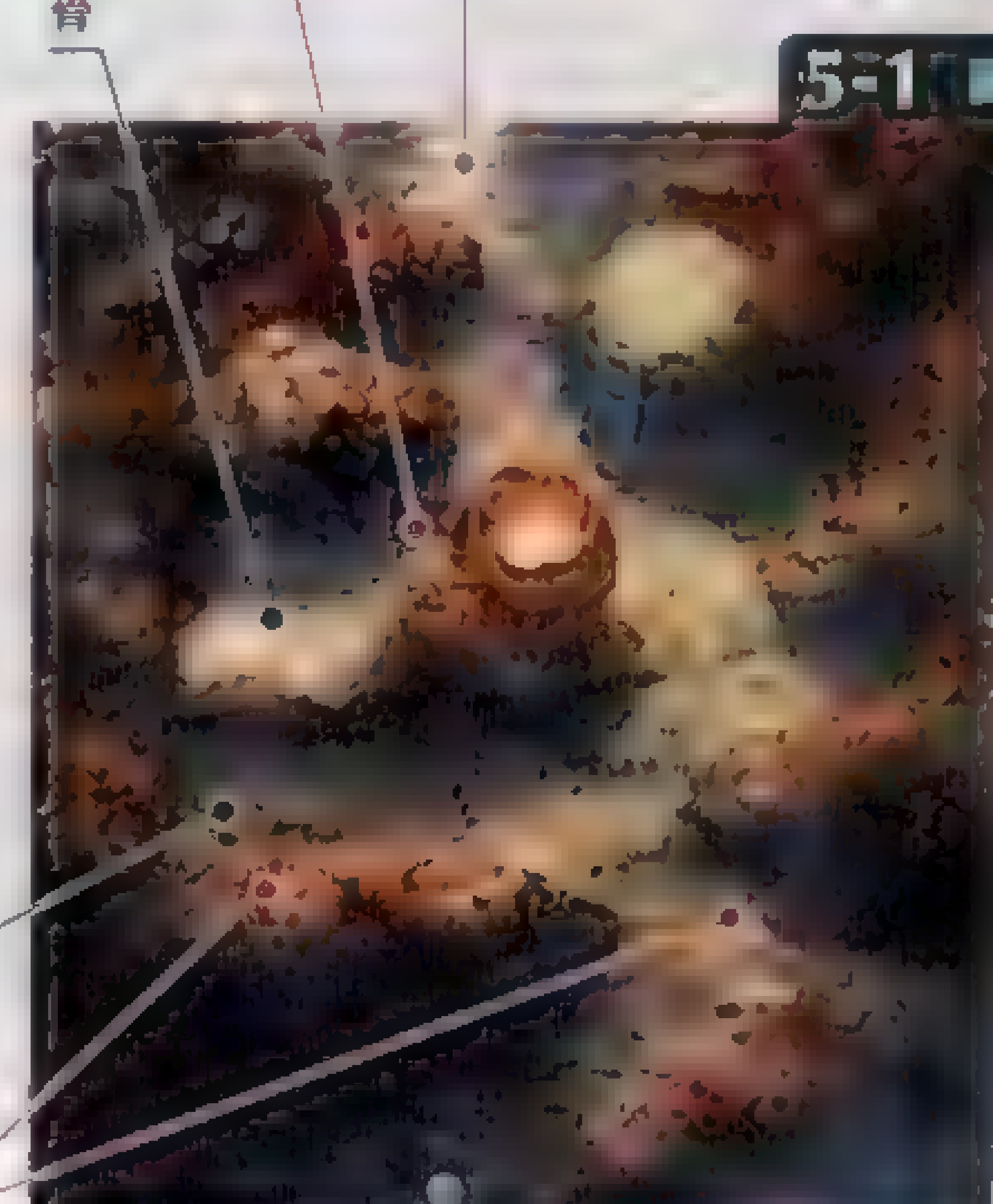
共有エレメント	●ヒール
素材	骨

HOME WORLD



※石碑を調べると移動可能





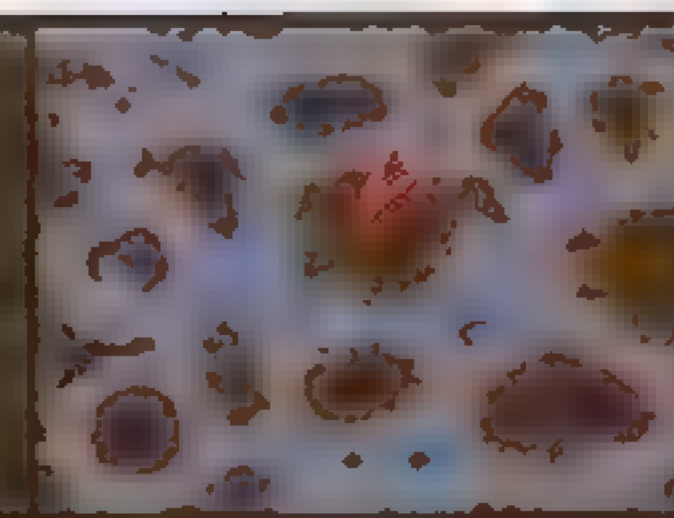
ワールドマップへ

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

岬にあるもの	セルジュとレナの12歳の記念碑	セルジュの墓

AREA MAP 6

溺れ谷



巨大な竜の骨が横たわる谷。アルニ村方面とテルミナ方面を行き来するだけなら下層部を通り抜ければいい。一度でも溺れ谷・北までたどり着くと、以降はワールドマップ上で通過できる（操作キャラクターがヤマネコに変わった期間をのぞく）。

Another

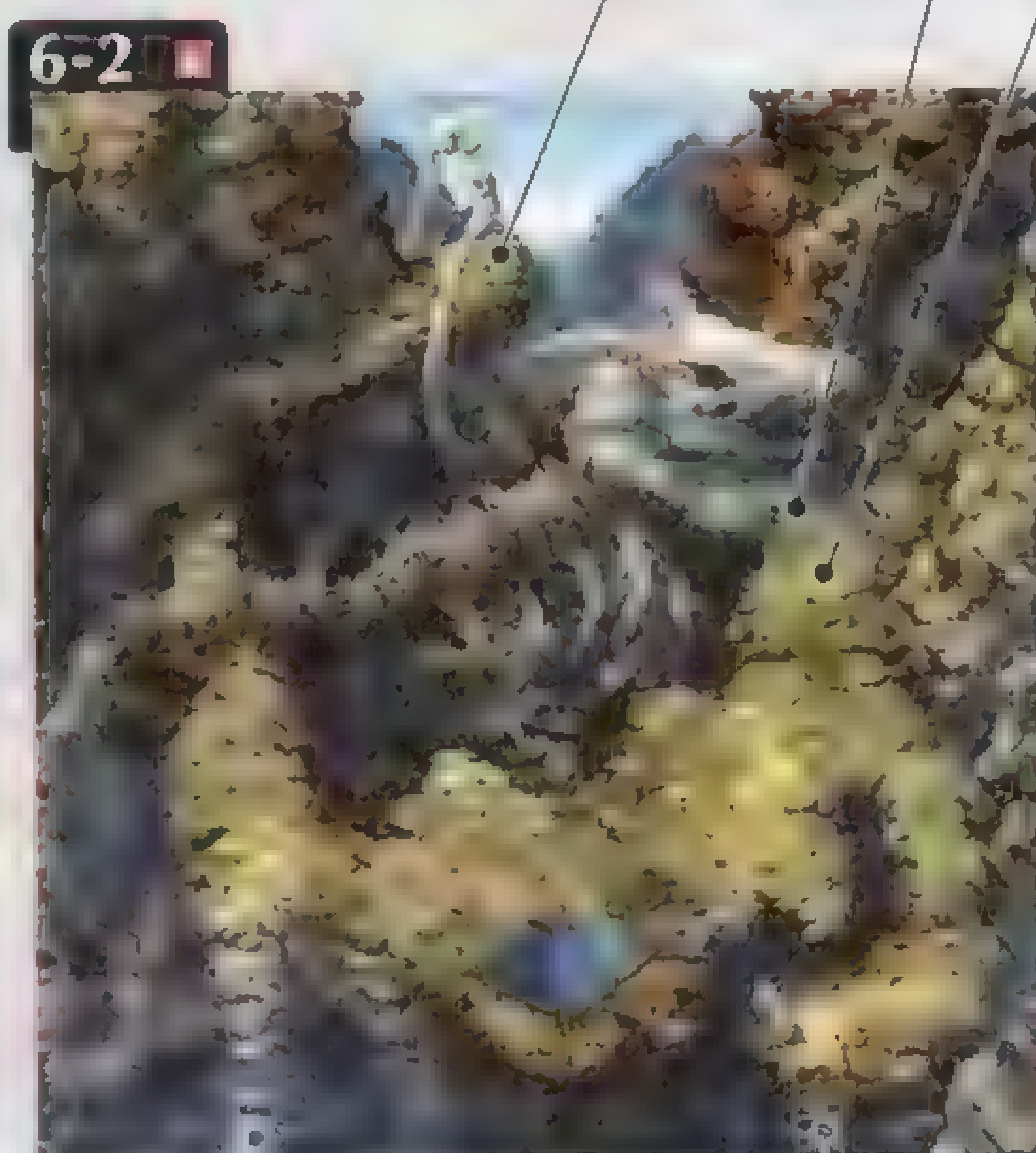
Ⓐ風鳴きの岬でキッドと出会ったあとに通ってこれるようになる。谷の上層部へ行けば、3つのキーアイテムを手に入れることが可能。なお、操作キャラクターがヤマネコに変わると、出現する敵の種類も変化する。

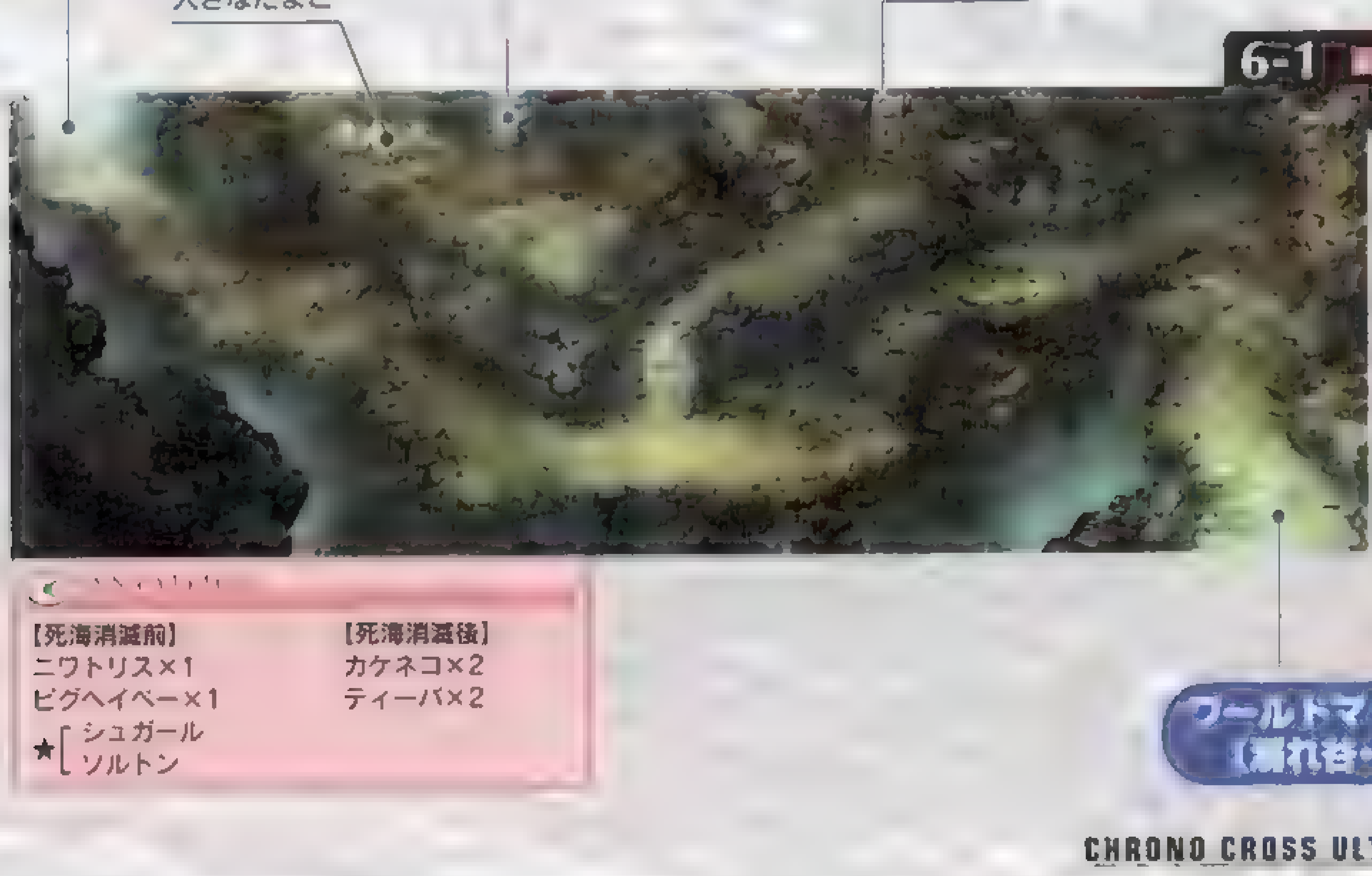
カウト	P.151
カゲネコ	P.171
★シュガール	P.150
ソルトン	P.150
ティーバ	P.171
ニワトリス	P.151
ビグベイヘー	P.151
ビグママン	P.151

なし

キーアイテム	青リンドウの花 大きなたまご しゃれこうへ
固有エレメント	ビックマム

ANOTHER WORLD





【死海消滅前】
ニワトリス×1
ビグヘイベー×1
★[シュガール / ソルトン]

【死海消滅後】
カケネコ×2
ティーバ×2

Home

HOME WORLD

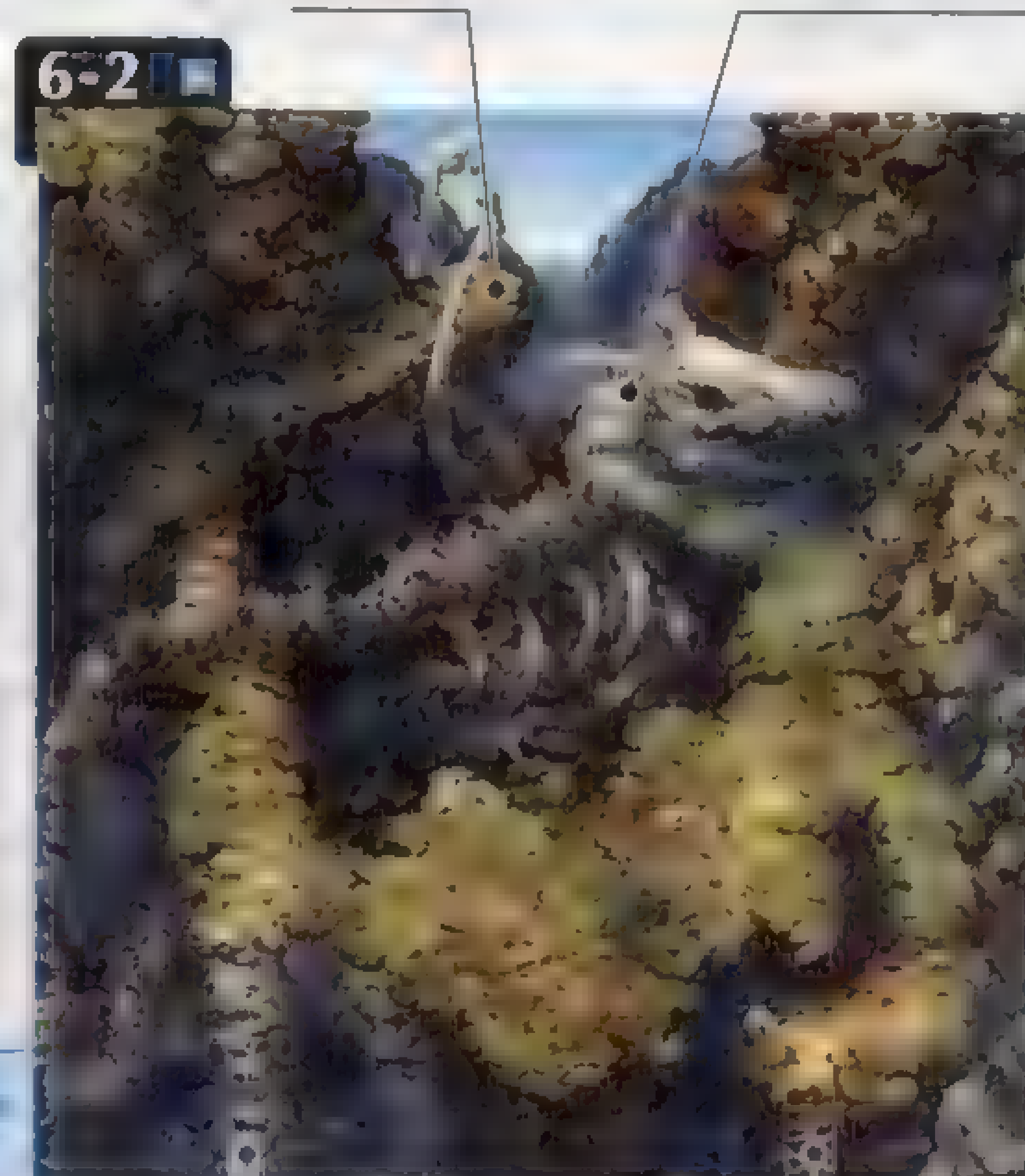
Hアルニ村でのラディウス戦を終えると通行可能になる。地形的にはANOTHER WORLDとちがいがなく、出現モンスターもほぼ同じ。上層部へ行けば、フレーム「レッドビジョン」とミスリル銀が手に入る。

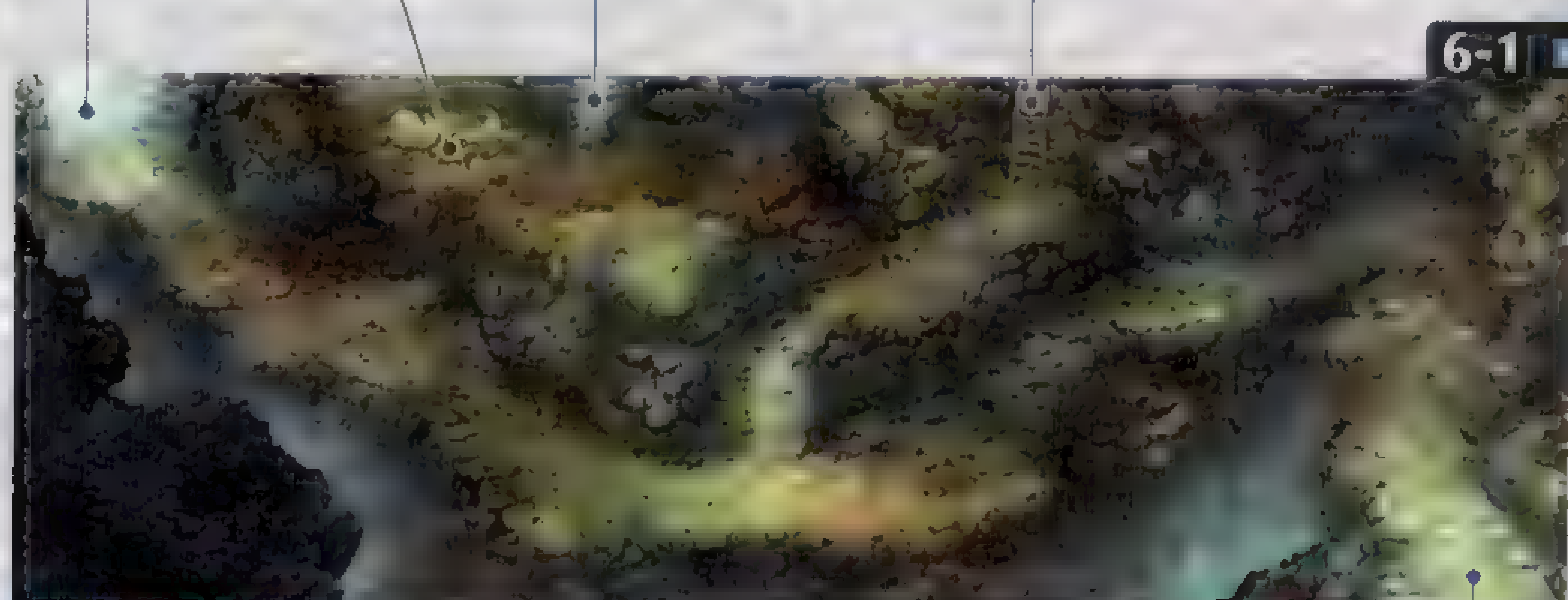
出現モンスター	
カウド	P.151
ニワトリス	P.151
ヒグベイベー	P.151
ヒグママン	P.151

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント	
素材	ミスリル銀×2
フレーム	レッドビジョン





HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
統治している人々	パレポリ軍	アカシア龍騎士団
テント	ない	ある（死海消滅後はなくなる）
言葉を話すしゃれこうべ	いない	龍の頭ガイコツのなかにいる
龍の骨	身元不明	龍の子の母親のもの

AREA MAP 7

テルミナ

エルニド諸島最大の港町で、大陸からの玄関口としての役割を果たしている。領主は、アカシア龍騎士団をひきいる蛇骨大佐。年に一度催される蛇骨感謝祭の時期になると、各地から観光客が訪れて、大変なにぎわいを見せる。

Another

蛇骨感謝祭に向け、準備が進められている。町は色とりどりの花で飾られ、橋の上にはさまざまな露店が並ぶ。港には、コンサートを開催予定のヒンニア、旅芸人一座「マジカルドリーマーズ」の船が停泊中。

出現モンスター

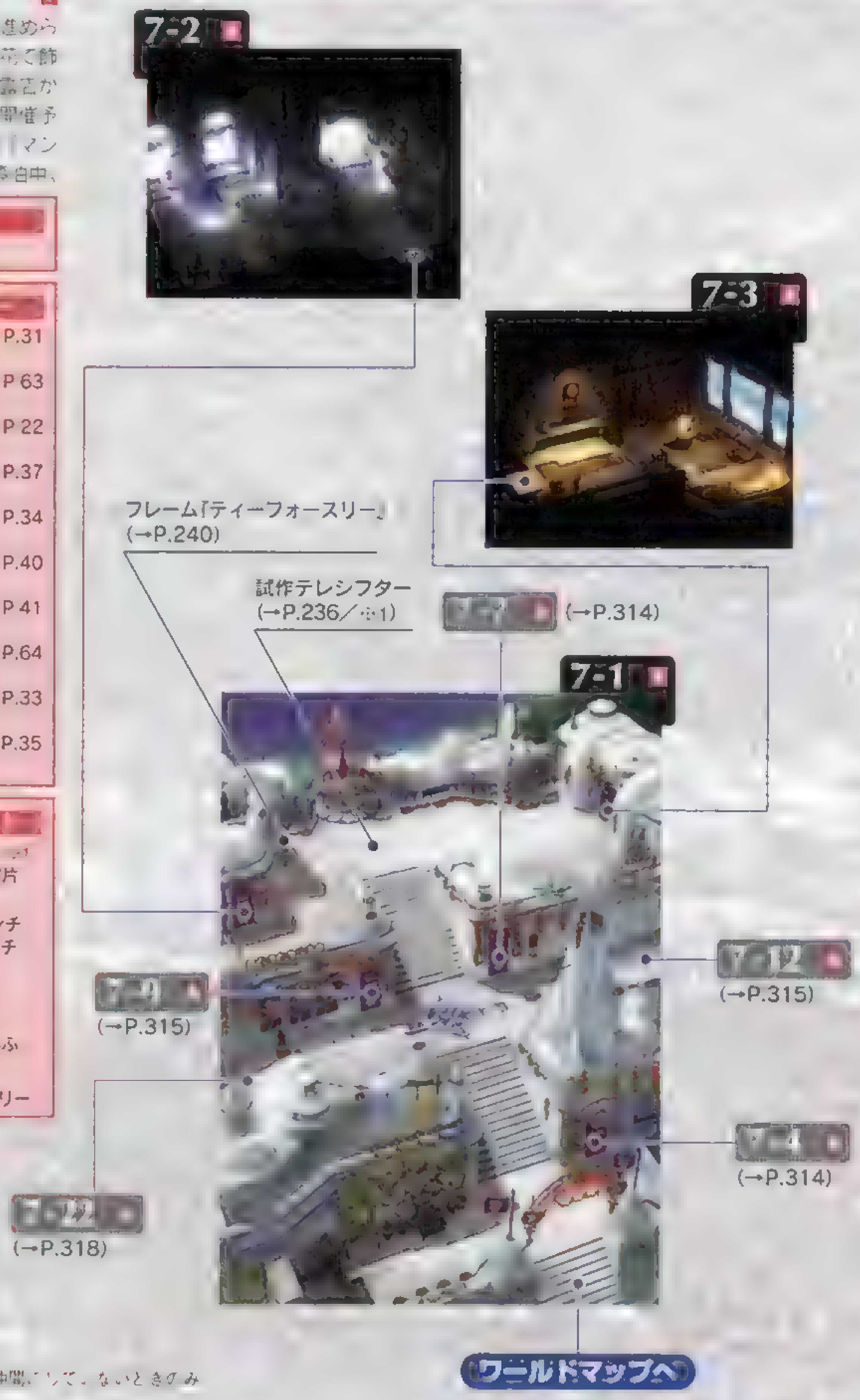
なし

仲間になるキャラクター

●アルフ	P.31
●カーシュ	P.63
●キッド(※1)	P.22
●グレン	P.37
●コルチャ	P.34
●シルベルト	P.40
●スカール	P.41
●ゾア	P.64
●ピエール	P.33
●ママチャ	P.35

キーアイテム	試作テレシフター(※1) 憎しみの涙の破片 勇者バッジ
固有エレメント	●サイラスパンチ ●ピックキャッチ
武器	イルランザー ブロンズロッド 勇者の剣
アクセサリー	えちごやのさいふ
素材	虹色の貝殻
フレーム	ティーフォースリー

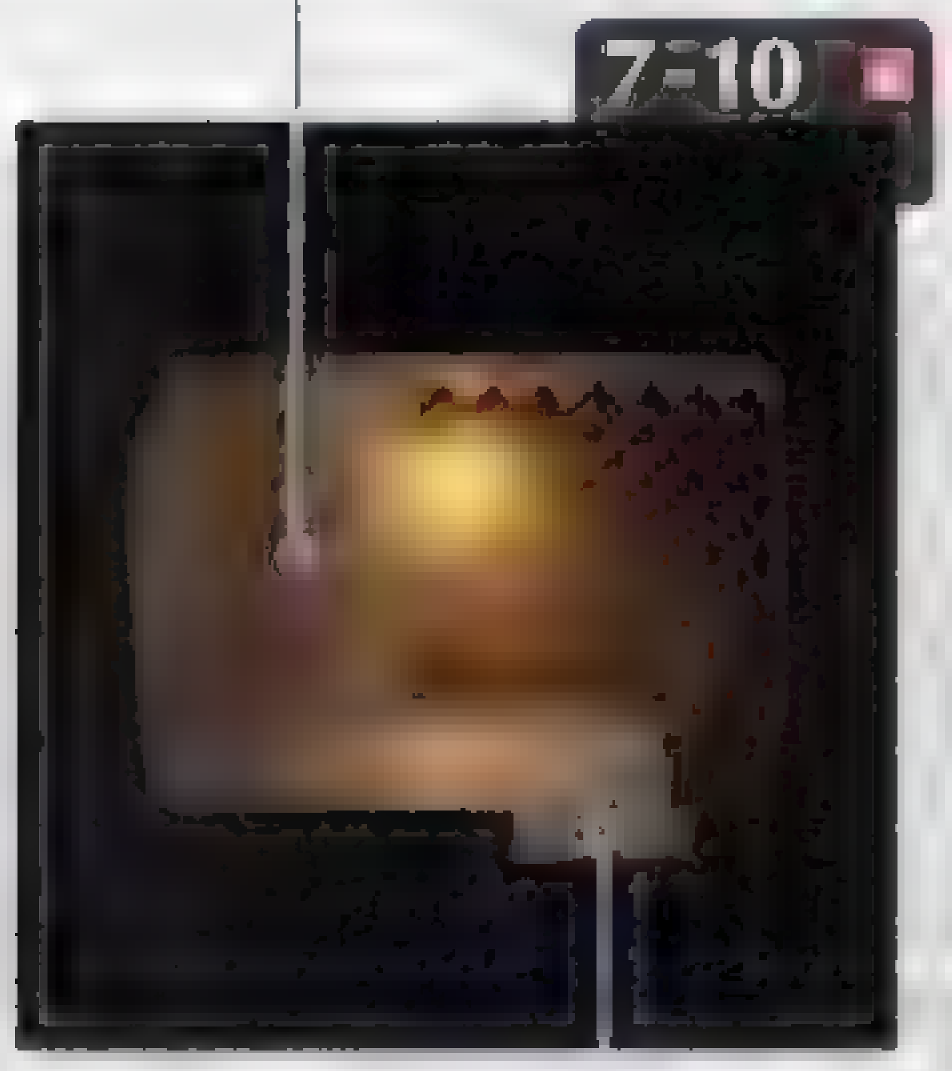
ANOTHER WORLD



※1……A 英雄の岬でキッドを仲間にしていないときのみ


7-8
7-7
エレメントショップ
7-1
(→P.313)
7-5
7-6
7-4
宿屋(休息所 100G)
7-1
(→P.313)

憎しみの涙の破片（→P.238）





※死海消滅後、移動可能



7-1（→P.313）

虹色の貝殻（→P.212）

（→P.316）
7-13

蛇骨まんじゅう屋

似顔絵屋

占いババ

エレメント・トレード



7-1
（→P.313）

ブロンズロッド（→P.220）

7-20
（→P.317）

7-15



鍛冶屋

7-16



勇者の剣(→P.221)

サイラスパンチ(→P.33)

7-13

勇者バッジ(→P.237)



7-12 (→P.315)

7-14





7-19
7-18
えちごやのさいふ
※階段の裏にある
7-17
(→P.330)
9-1
※■蛇骨館潜入時、移動可能
アルフ・ルートのみ
(→P.315)
7-12
7-21
7-20
鉄アレイ
カライとタリオの墓
ビックキャッチ(→P.34)
イルランザー(→P.222)

7-25



※スラ シュか仲間にな て
いるときのみ移動可能

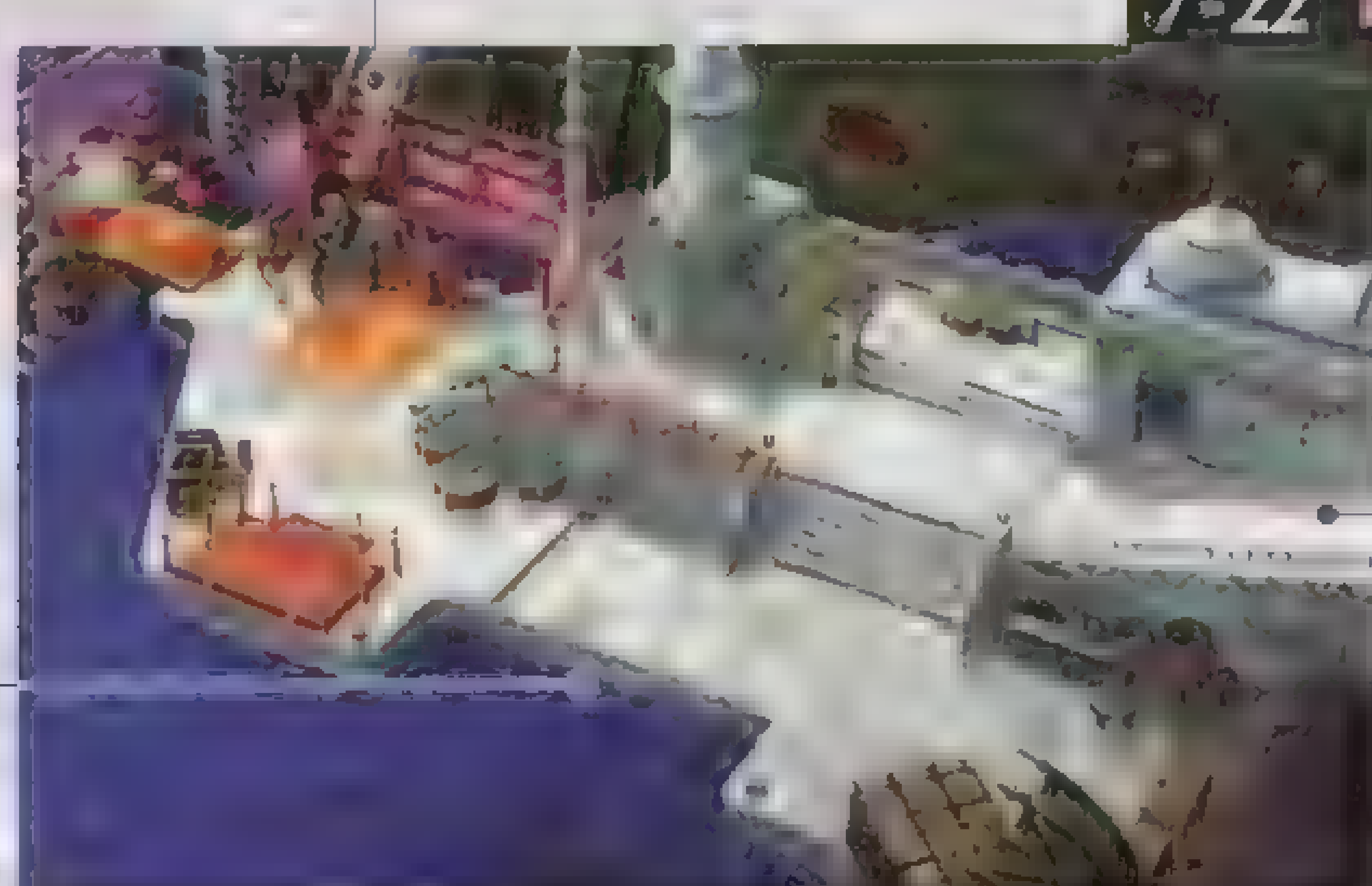
7-24



7-23



7-22



※キ トか倒れてから
オートを入手するま
でのあいた移動可能

11-1
(→P.347)

(→P.313)

Home

領主の蛇骨大佐が、3年前にアカシア龍騎士団とともに死海へ遠征したきり行方不明のため、現在はパレポリ軍の統治下にある。町の各所にパレポリ軍の兵器が設置されており、ものものしい雰囲気がただよう。

なし

- ザッパ P.49
- パンクリフ P.50

キーアイテム	かしやの職人魂
固有エレメント	大王ころかし クレイブサルト 蛇骨団旗
アクセサリー	龍騎士の誓い

HOME WORLD




7-7
エレメントショップ
(→P.319)
7-5
7-6
7-4
宿屋(休息所：無料)
(→P.319)

7-8

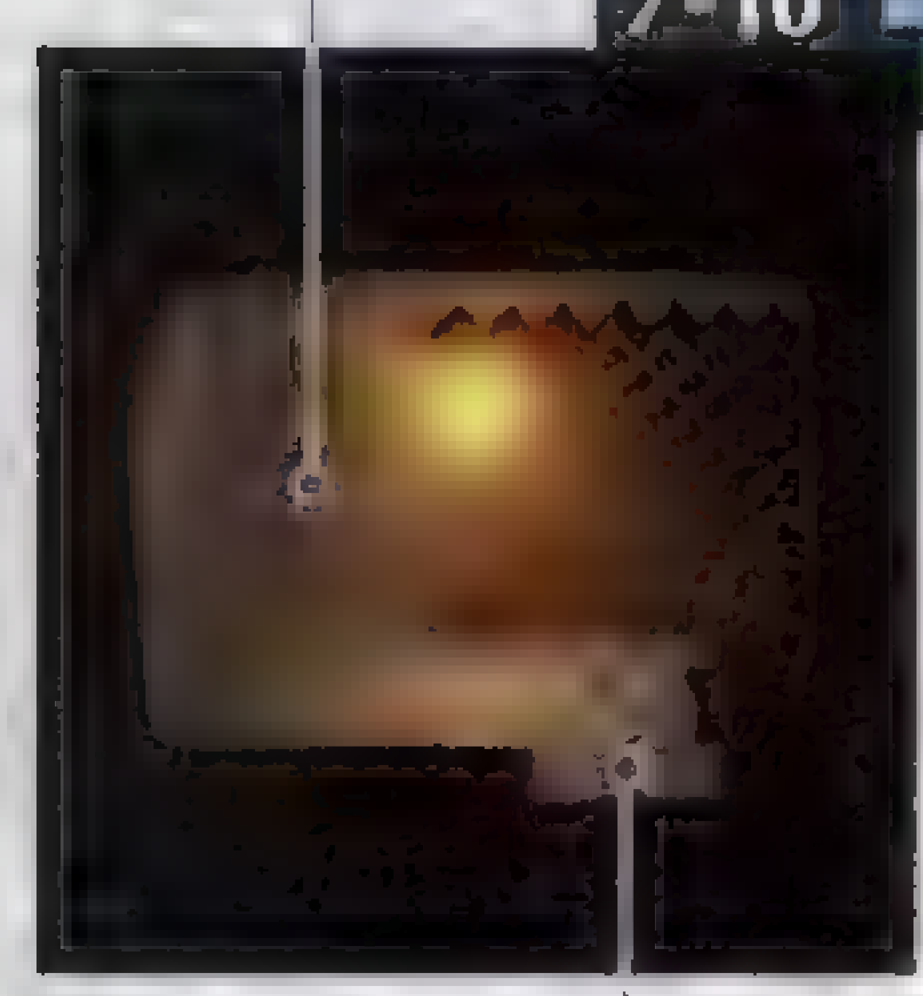


蛇骨団旗(→P.61)
龍騎士の誓い(→P.231)

7-11



7-10



※操作キャラクターがセルジュにもどっており、なおかつ蛇骨大佐がパーティーにいるときに、酒場のママへ話しかけたあとに移動可能

7-9



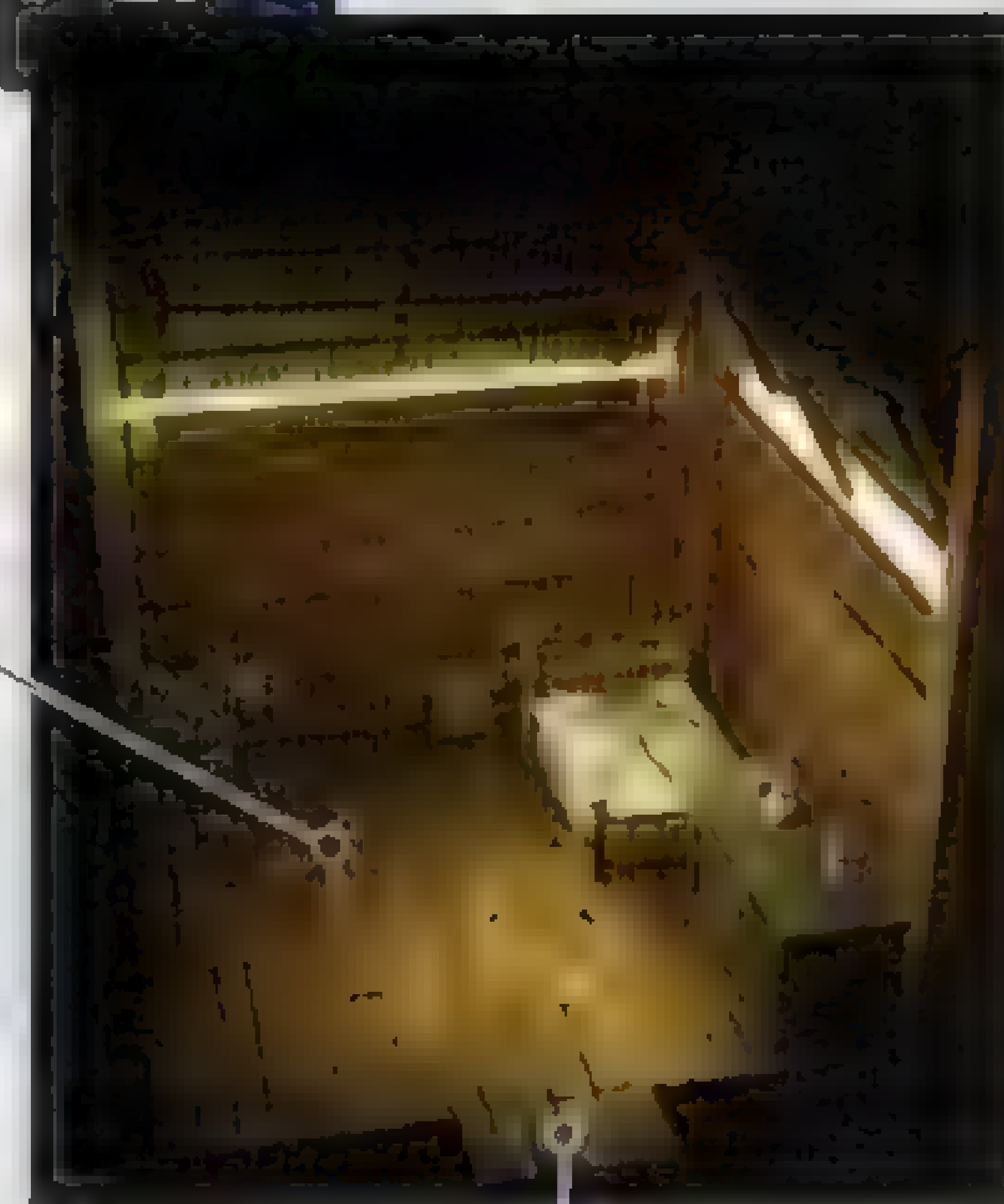
大玉ころがし(→P.41)

7-1 (→P.319)


7-15
7-16
かじやの職人魂(→P.237)
エレメント・トレード
7-13
7-14


7-18
貯金箱(→P.451)
7-17
7-12
7-1
(→P.319)
7-19
(→P.324)

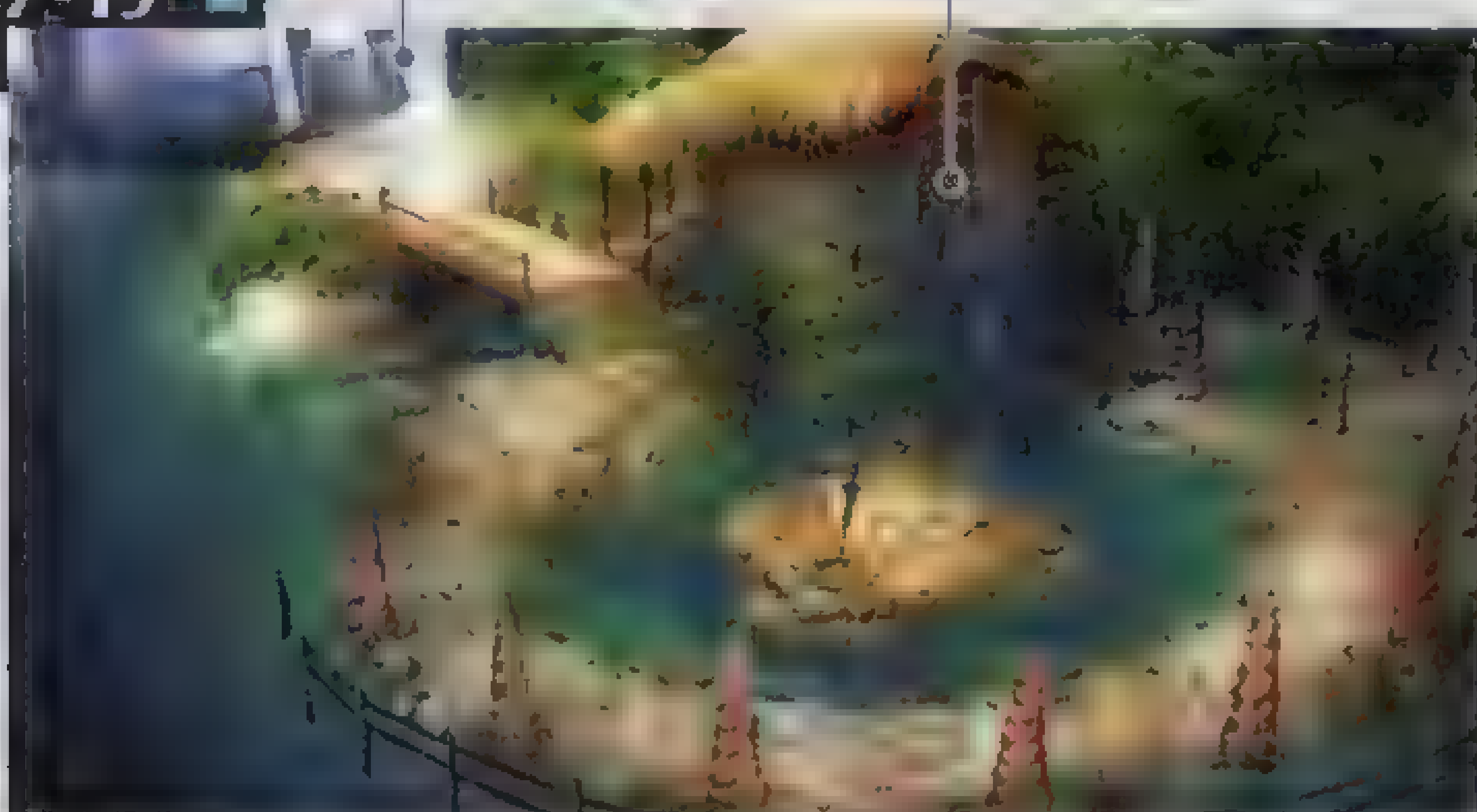
7-20



グレイブサルト(→P.40)

(→P.323)

7-19



7-21



(→P.319)

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
町の入口	バレボリ軍の物資が置いてある	花屋が店を開いている
	入口の門にバレボリ軍の旗が掲げられている	入口の門に蛇骨の旗が掲げられている（バレボリ軍に占領されたあとはバレボリ軍の旗に変わる）
階段の上にある像	グリフォンの像が立っている	蛇骨大佐の像が立っている
マリィの家	マリィは元気	マリィは病気で寝こみがち
	父親がいる	父親は船乗りで行方不明
	母親はいない	母親がいる
	家の裏に誰もいない	家の裏にフレームをくれる人が隠れている
	家の前に誰もいない	ケインがひとりでケンケンパーをして遊んでいる
エレメントショップ	リサの父親は影切りの森へきのこ狩りに行っている	リサの父親は店の奥の部屋にいる
	スラッシュのポスターがなく、窓が見える	スラッシュのポスターがある
	客とネコがいない	客とネコがいる
宿屋	営業していない	営業中
	客室には誰もいない	右の客室にバレボリからの宿泊客がいる（蛇骨館脱出後にいなくなる）
	フロントに誰もいない	フロントに主人がいる
酒場	営業していない	営業中
	奥の隠し部屋の壁に蛇骨団旗がある	奥の隠し部屋の壁には何もない
港	バレボリの軍艦が停泊している	スラッシュの船が停泊している
	亜人はいない	亜人が働いている
	蛇骨感謝祭の会場はない	蛇骨感謝祭の会場がある
橋の上	大砲が設置され、バレボリ兵が巡回している	露店が出ている
	コルチャは登場しない	露店でコルチャが登場
通りかかる船	バレボリ軍のもの	木製のボート
墓場	小屋には老婆がいる	小屋にはジルベルトとアストラッドがいる
	小屋に小さなベッドと鉄アレイがない	小屋に小さなベッドと鉄アレイがある
	墓に刺さっている剣はただの剣	墓に刺さっている剣はイルランザー
鍛冶屋	テルミナが占領されたのを機に店じまいをした	テルミナが占領されたあとも営業している
	カーシュの部屋にザッパの弟子がいる	カーシュの部屋にピエールがいる
	庭にラッキーダンの兄のわら人形がある	庭にただのわら人形がある
	庭に犬がいない	庭に犬がいる
ダリオとグレンの小屋	バレボリ軍の兵がいる	ケンカしている兄弟とマリーナがいる
	グレンが描いた2枚の絵がない	グレンが描いた2枚の絵がある
スカール	バレボリ軍に徴兵されている	サーカスに入ったが行方不明に
	ふつうの人間	なぜか骨になってしまった
ザッパ	店を閉め、虹の素材を探すため、セルジュに同行	バレボリ軍の勧告を無視して店を開けつづけている
バンクリフ	父は売れない画家で貧乏	父は偶作で儲けたのちに貿易商となって大金持ち
	家は平屋でせまい	家は2階建てで広く、メイドがいる
	ネコとカメを飼っている	何も飼っていない
鍛冶屋の庭の少年	名前はポール。イシトの影響でバレボリの「黒き風」に入るのが目標	名前はジョン。ピエールの影響で勇者になるのが目標
船を見ている子ども	バレボリ軍が持っているような船が造りたい	コルチャが持っているような船が造りたい

AREA MAP 8

影切りの森

蛇骨館の東に広がる、うっそうとした森林。樹木が茂ってほとんど日が射しこまず、影ができないところから、影を切ってしまう森――通称「影切りの森」と呼ばれる。森の奥に流れこむ地下水脈は、蛇骨館の下水道や古井戸に通じている。



Another

最初のうちは、森の入口にゾアと兵士が見張りに立っている。A蛇骨館へ潜入するときにスラッシュ・ルートを選択するか、選択しなかった場合は蛇骨館を脱出したあとでないと、森の奥へ入ることはできない。

[illegible]

シュガール	P.150
★ゾア	P.155
ソルトン	P.150
テングルフ	P.154
★テングルフ	P.154
ニワトリス	P.151
ネバルー	P.155
バルブゥ	P.154
ビビン	P.155
ボルクルス	P.154
モベチャン	P.154
ライフレス	P.155

[illegible]



スラッシュ	P.32

[illegible]

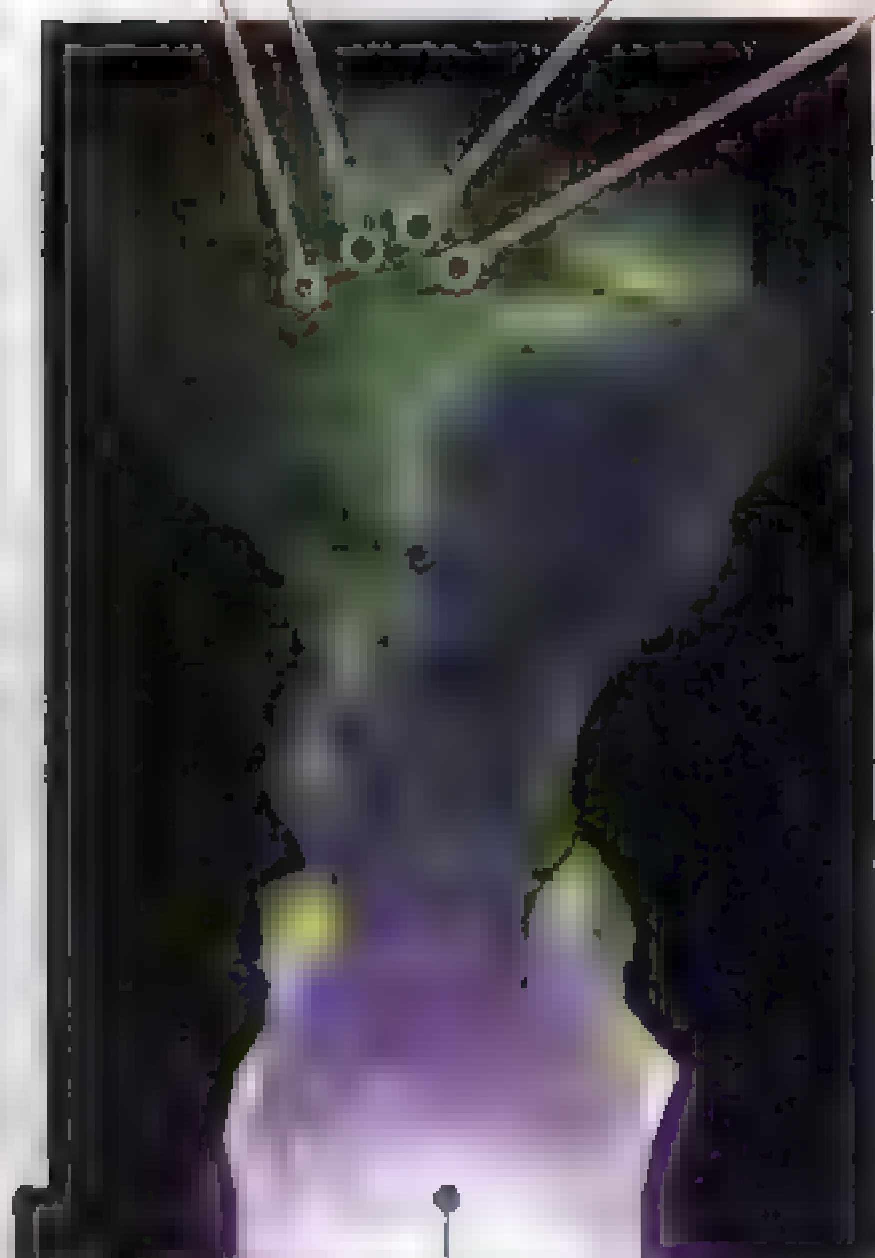
キーアイテム	いかった肩甲骨 香り袋
共有エレメント	アップリフト エアーソーサー ヒール フラッド ボマー
フレーム	メメントの森

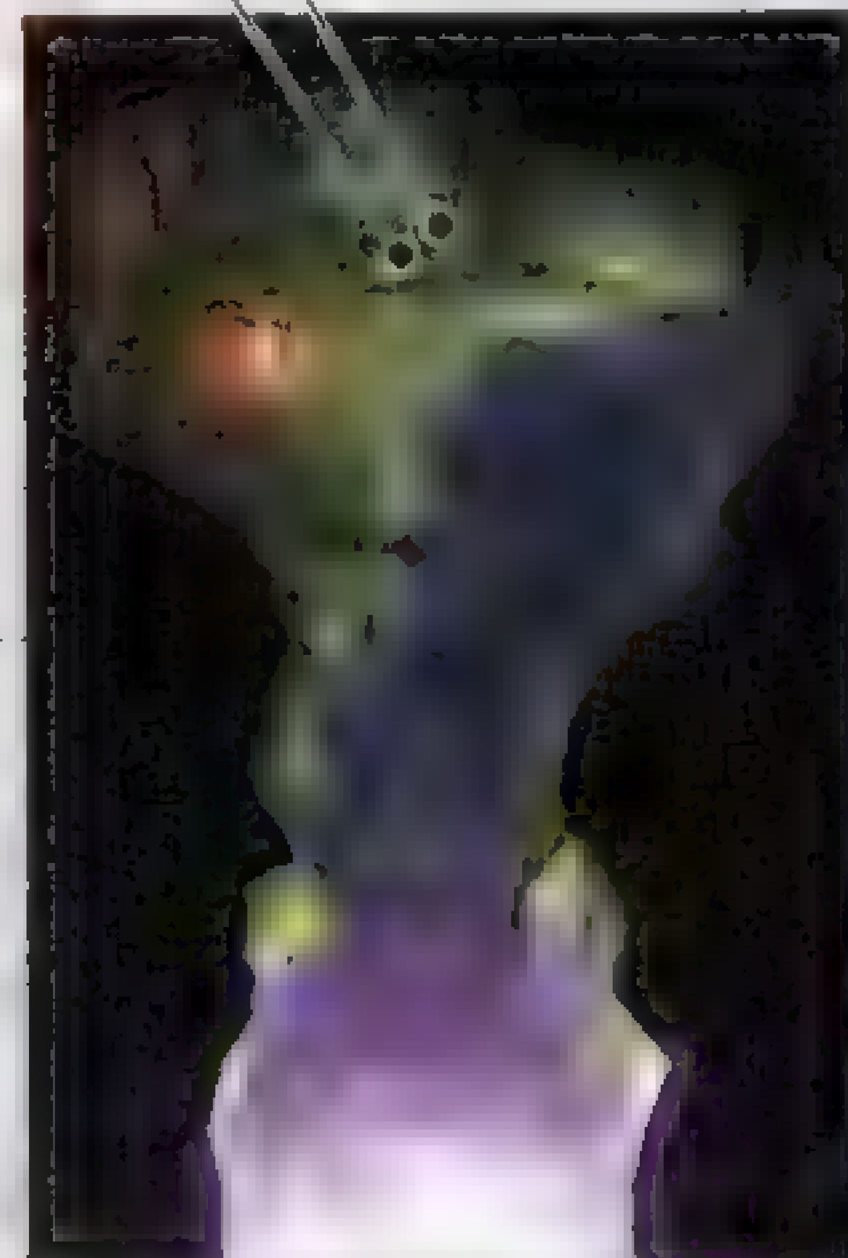
HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

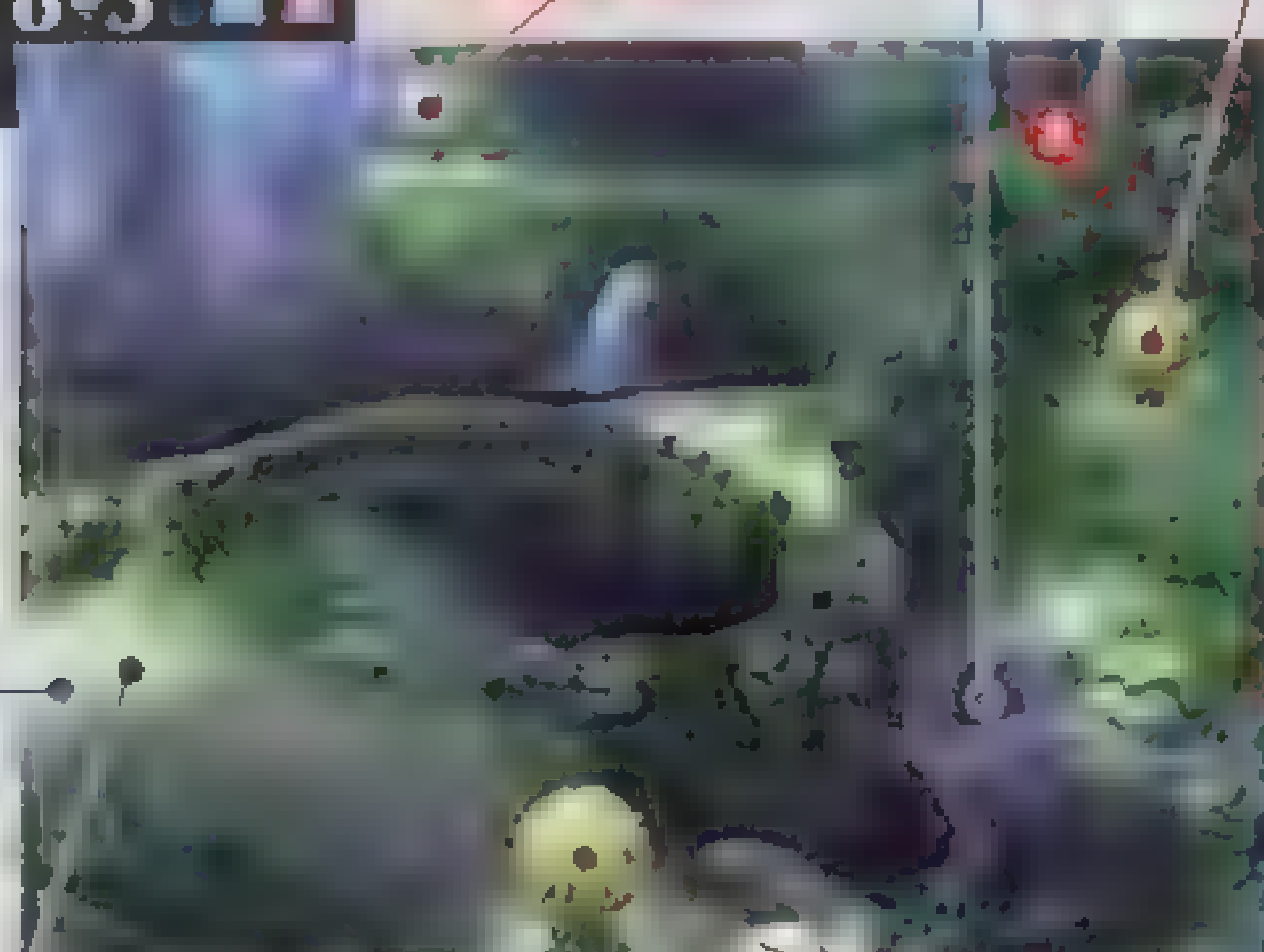
(→P.328)











ANOTHER
ボルクルス×1 ※1
テングルフ×2 ※2
モヘチャン×1 ※2
★ テングルフ / テングルフ / テングルフ

HOME
バルブゥ×2
モベチャン×1



ANOTHER
バルブゥ×1

HOME
バルブゥ×2

Home

はじめて訪れたときから森の奥に入ることが可能。地下水脈にはきのこ狩りにきた親子がおり、父親が横穴に閉じこめられている。彼を助け出す方法はA影切りの森での行動によって変わるので注意(→P.266)。

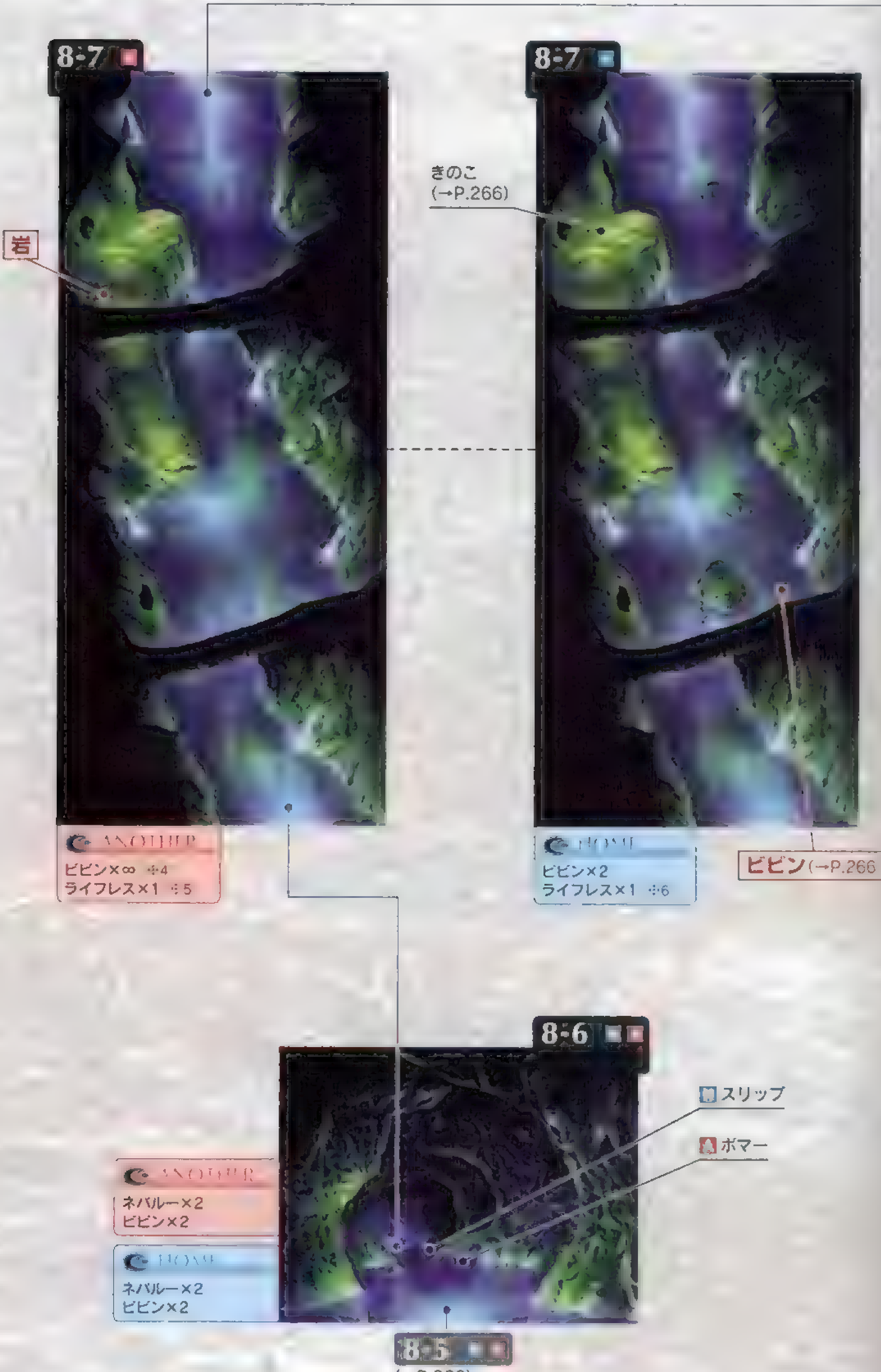
出現モンスター

テングルフ	P.154
ニワトリス	P.151
ネバルー	P.155
バルブゥ	P.154
ビビン	P.155
モベチャン	P.154
ライフレス	P.155

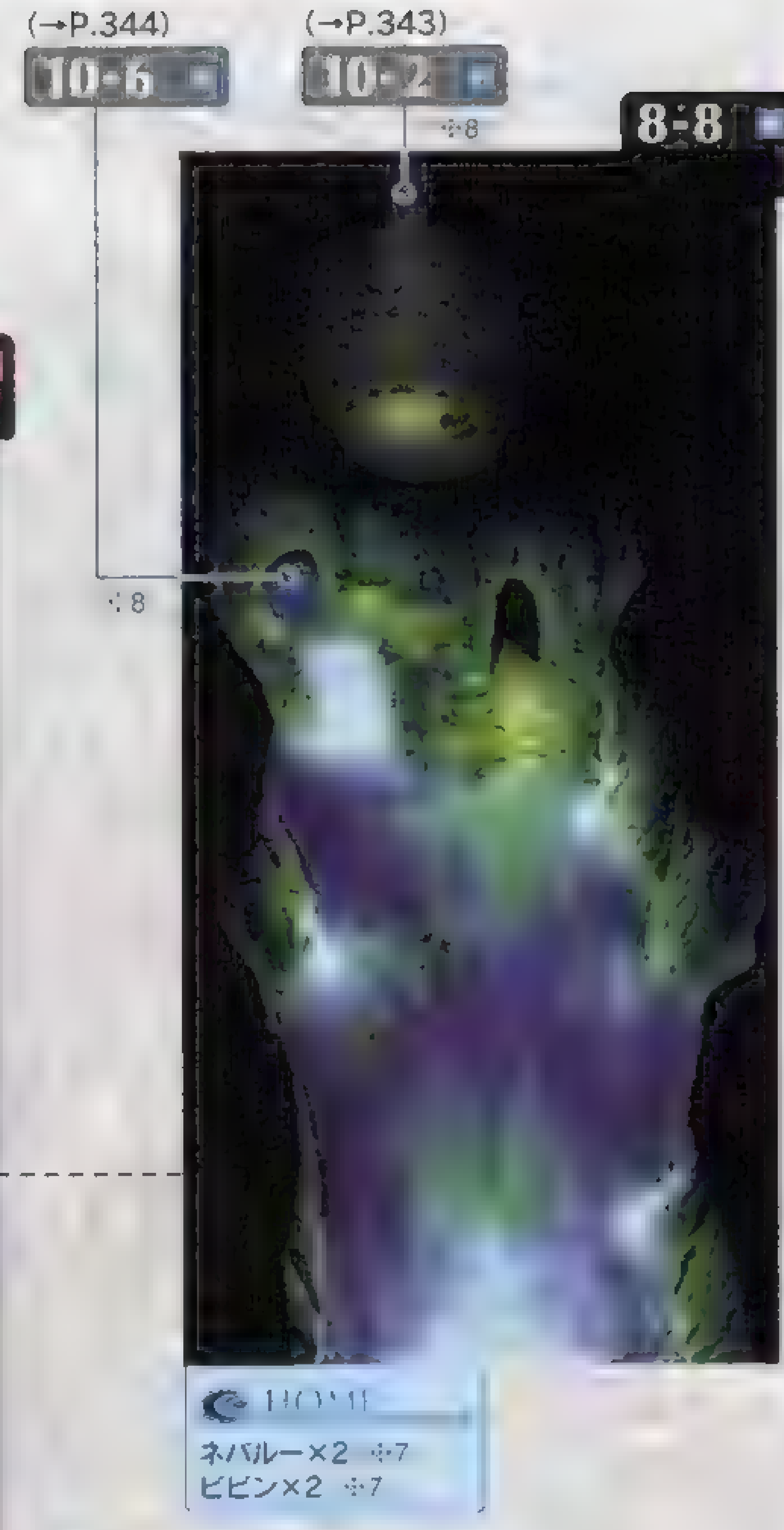
キノコ	P.52

キーアイテム	きのこ
共有エレメント	カプセル スリップ ヘルプラント
固有エレメント	どっきりキノコ
アクセサリー	森のお守り
素材	ミスリル銀

※1 一度倒したあとは復活しない。また、子モンスター(赤)を食べさせた場合はバトルが行なわれず、自動的にいなくなる
※2 ボルクルスを倒したあとに出現
※3 A蛇骨館脱出後に出現


8-7
岩
ANOTHER
ビビン×∞ ⁘4
ライフレス×1 ⁘5
8-7
きのこ
(→P.266)
HOME
ビビン×2
ライフレス×1 ⁘6
ビビン(→P.266
8-6
スリップ
ボマー
ANOTHER
ネバルー×2
ビビン×2
HOME
ネバルー×2
ビビン×2
8-5
(→P.326)





※4…発生源の穴を岩でふさぐまで、無限に出現する
※5…ヒビンが無限に発生する穴を岩でふさいだあとは復活しない
※6…A影切りの森で、ヒビンが無限に発生する穴を岩でふさいでいた場合は出現しない。また、一度倒したあとは復活しない
※7…Hテルミナでパレポリ兵からイシトの話を聞いたあと、イシトを仲間にするまでは出現しない
※8…Hテルミナでパレポリ兵からイシトの話を聞き 10-2 からこのマップへくるまでは移動できない

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
子モンスター	赤のものが1匹だけいる	赤、緑、青のものが1匹ずつ、計3匹いる
鎌	いる	いない
植物	調べても何も起こらない	調べると、それぞれ赤、青、緑の実が出現する（香り袋を入手後）
滝の裏の洞窟	リサの父親がいる	スラッシュがいる（スラッシュ・ルートのみ）
	たき火があり、リサの父親が鍋料理を作っている	たき火の跡のほか、白骨死体と古ぼけた手記がある
地下水脈への道	何もいない	ホルクルスが道をふさいでいる
地下水脈	岩がいくつかある	岩はない
	きのこ狩りにきた親子がいる	誰もいない
	横穴のなかに父親が閉じこめられている	横穴からビビンが飛び出してくる
蛇骨館の下水道へ通じる水路	柵がないので自由に出入りできる	柵があるので出入りできない

AREA MAP 9

蛇骨館・崖



蛇骨館の北側にある切り立った崖。アカシア龍騎士団員が崖の上から監視しており、ひとたび不審者を発見すると投石攻撃を仕掛けてくる。ときおり崖の中腹から噴き出す地下水も、崖をのぼる者の行く手をはばむトラップとなっている。

Another

A蛇骨館潜入時にアルフ・ルートを選んだ場合、ここから蛇骨館へ潜入することになる。A蛇骨館脱出後に訪れたときは、アカシア龍騎士団が古龍の砦に遠征していて留守のため、投石攻撃を受けずにすむ。

出現モンスター

○★アカシア兵	P.152
●ウィンガル	P.153
●ウィンゲル	P.153
●★スカルフ	P.153
●デビット	P.152
●ネストール	P.153

[illegible]

なし

[illegible]ム&エレメント

共有エレメント	○シューティング
	●タブレット
	●ヒール
	●凹フリクション
	○レーザー

Home

こちらの世界でボートを入手したあとに訪れることができる。ただし、蛇骨館の地上部分が完全にくずれているため、蛇骨館の敷地内との行き来はできない。シナリオの進行にはとくに関係のない場所だ。

[illegible]

●デビット	P.152
●ネストール	P.153

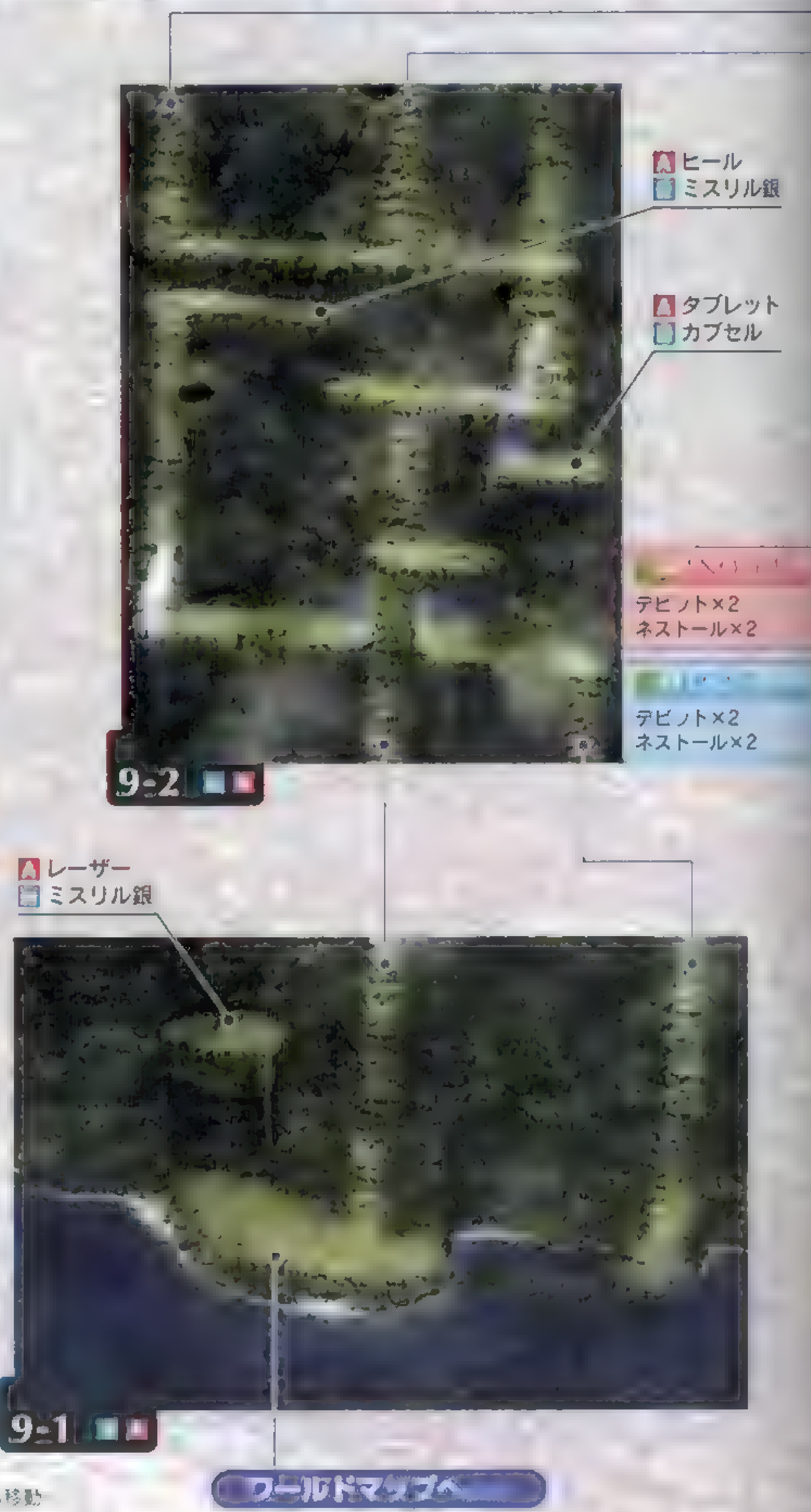
[illegible]

なし

[illegible]

共有エレメント	○カプセル
素材	ミスリル銀×5

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通



※1…A蛇骨館潜入時は 7-20 へ →P.317 へ移動

(→P.333)
10-3

9-3



フリクション

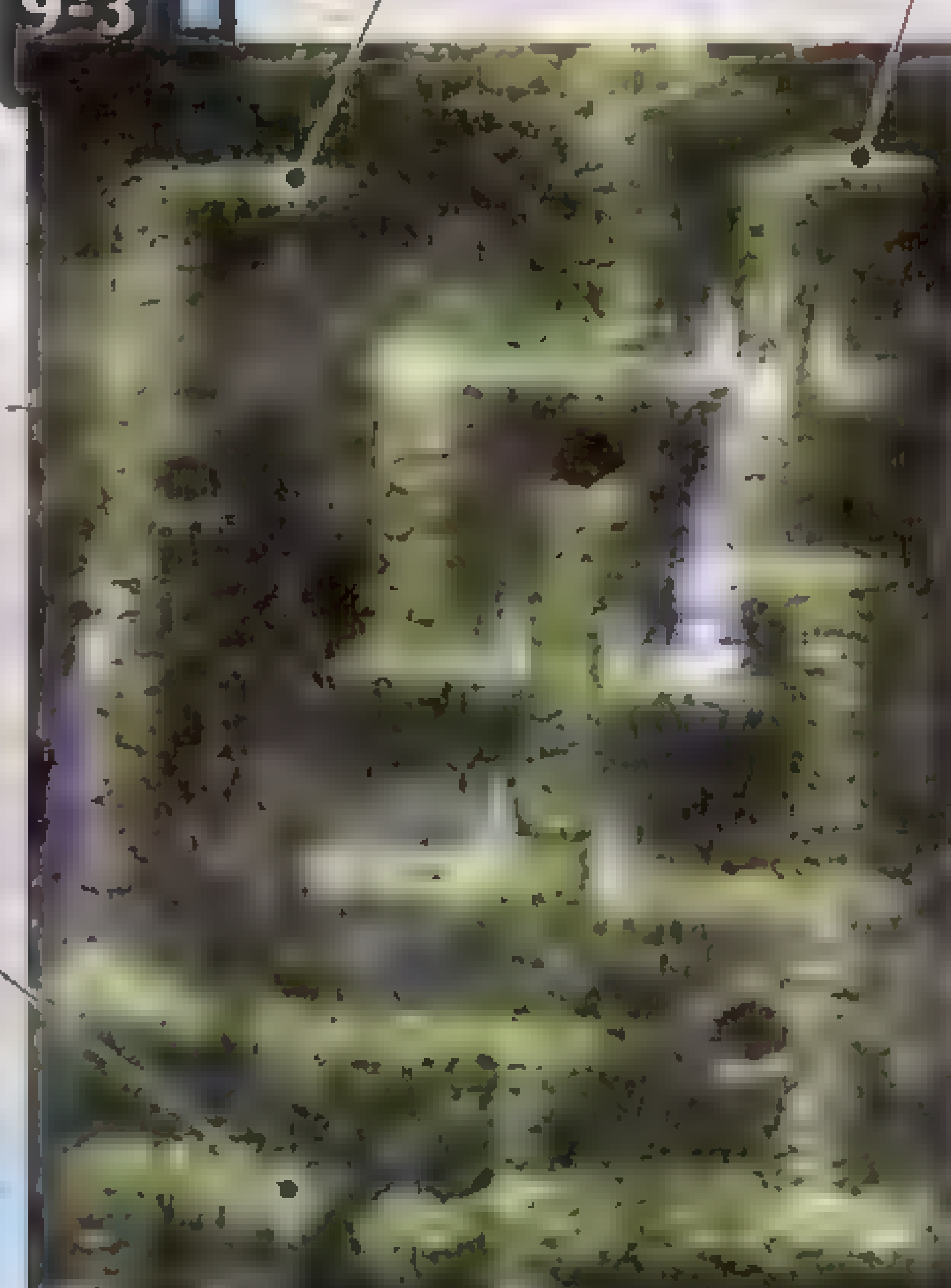
ANOTHER
デビット×1
ネストール×3
★[アカシア兵
アカシア兵]
★[スカルフ
ウィンガル
ウィンゲル]

シューティング

ミスリル銀

ミスリル銀

9-3

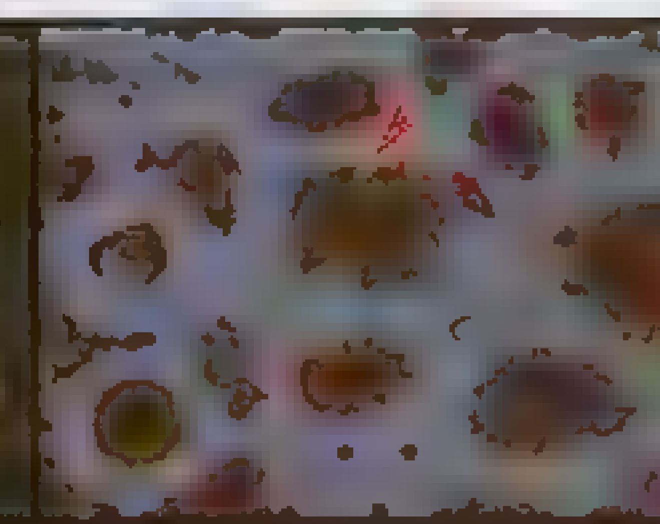


ミスリル銀

デビット×1
ネストール×3

AREA MAP 10

蛇骨館



蛇骨大佐ひきいるアカシア龍騎士団の本拠地。周囲を断崖絶壁や深い森に囲まれているという地の利と、大陸にある軍事大国パレポリさえも一目置くと言われるアカシア龍騎士団の実力とが相まって、難攻不落の要塞として知られている。

Another

館は地上3階、地下3階と、かなり広め。シナリオが進むにつれ、入ることのできる部屋が少しずつ増えていくので、マメに訪れるようにしたい。なお、Ⓐ蛇骨館潜入時のみ背景が夜の状態となる。

出現モンスター

アカシアチーフ	P.152
★アカシアチーフ	P.152
アカシア兵	P.152
アディオス	P.173
オブザドゥ	P.157
★改良バルブゥ	P.157
カカリ	P.156
★ギャダラン	P.173
サージェント	P.157
ジェネラル	P.157
★地獄の料理長	P.172
シュガール	P.150
ソルトン	P.150
デビット	P.152
ネオス	P.158
ネバルー	P.155
バル	P.172
パレポリチーフ	P.173
パレポリ兵	P.172
ボクスキッズ	P.156
ボクスリブス	P.156
マジックポット	P.156
マツリもの	P.171
★マルチェラ	P.158
★ヤマネコ(影)	P.158
★ラウム	P.172
★ルートヴィッヒ	P.152

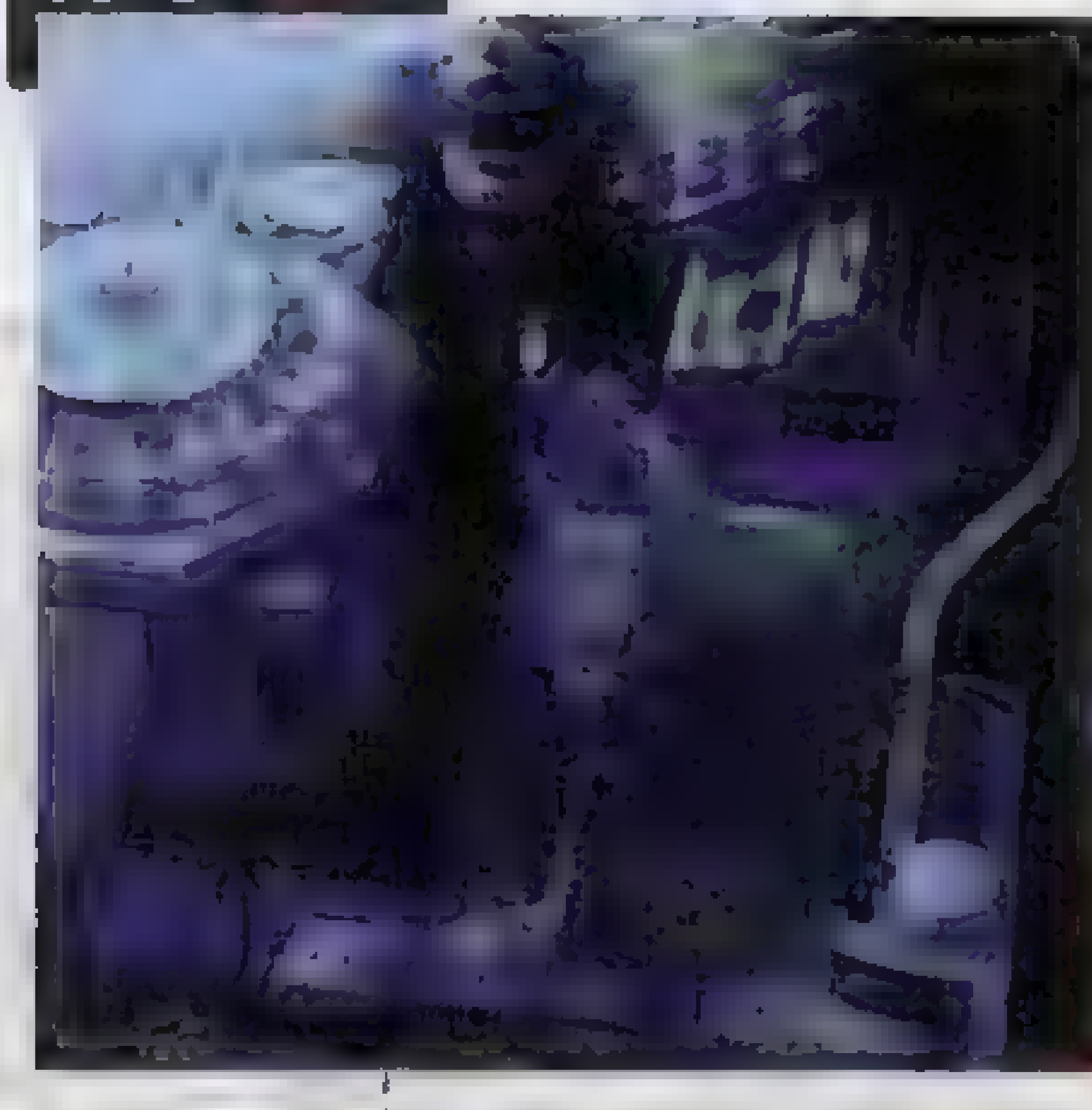
仲間になるキャラクター

オーチャ	P.58
改良種フィオ	P.43
ギャダラン	P.59
ルチアナ	P.42

ANOTHER WORLD

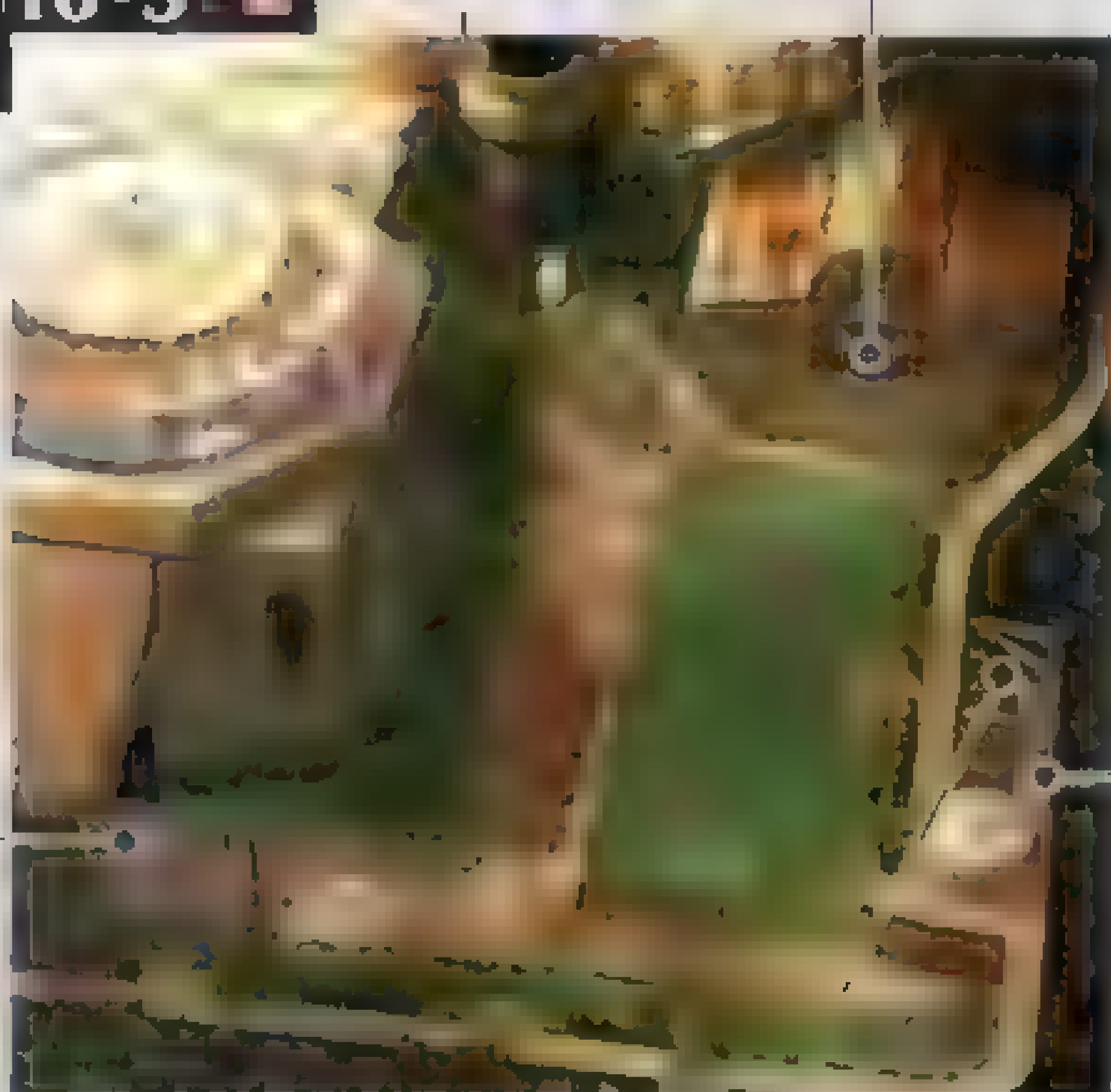


10-3 (夜)



ANOTHER
[A蛇骨館潜入時]
アカシア兵×2 ※6

10-3



10-1 (夜)



キーアイテム	飾り物の盾 客間のカキ 蛇骨館のカキ 地下牢のカギ
共有エレメント	オーラ ハイグリッフ フィルイエロー フィルグリーン フィルブラック フィルブルー フィルホワイト フィルレッド リバイブ
固有エレメント	アッパーボム カブマジック テストアメーバ フルショット
武器	蛇骨大剣 ブロンズソード
防具	ブロンズメイル
アクセサリー	悪魔のお守り 銀のイヤリング 銀のペンダント サーチスコープ ブロンズメット マジックシール 勇者の盾 龍騎士のこて 龍騎士の誇り
素材	体液 デナドロ石 虹色の貝殻×2
フレーム	ハレホリスチーム

蛇骨館のカギ(→P.237)

10-4



龍のエサやり(→P.441)

※1……リデル救出後から星の塔出現までのあいだは、イ ノトがパーティーにいるときのみ通行可能
※2……ピエール・ルートで、門番との会話中に現れた選択肢によってバトルの回数が変化する(→P.250)。また、一度倒したあとは復活しない
※3……死海消滅後はいなくなる。また、一度倒したあとは復活しない
※4……A蛇骨館潜入時は蛇骨館のカギを入手後に移動可能
※5……正面扉の前にふたりで立っているアカシア兵に接触するとバトルに突入。一度倒したあとは復活しない
※6……サーチライトで照らされると、一定時間「×1」が追加



10-7
悪魔のお守り
フィルブラック
フルショット(→P.51)
10-6
ANOTHER
【◻蛇骨館潜入時】
ボクスキッズ×1 ※11
地下牢のカギ(→P.238)
※客間のカギを入手後に
移動可能
(→P.339)
10-17
※死海消滅後は
なくなる
ヘビの像
(※8)
10-10
(→P.336)
10-5
10-10
(→P.336)
※7
10-2
(→P.332)

10-8



龍騎士のこて
❖カーシュが部屋にいるときは、宝箱を20回開けようとすれば入手可能

10-9



アッパーボム(→P.64)

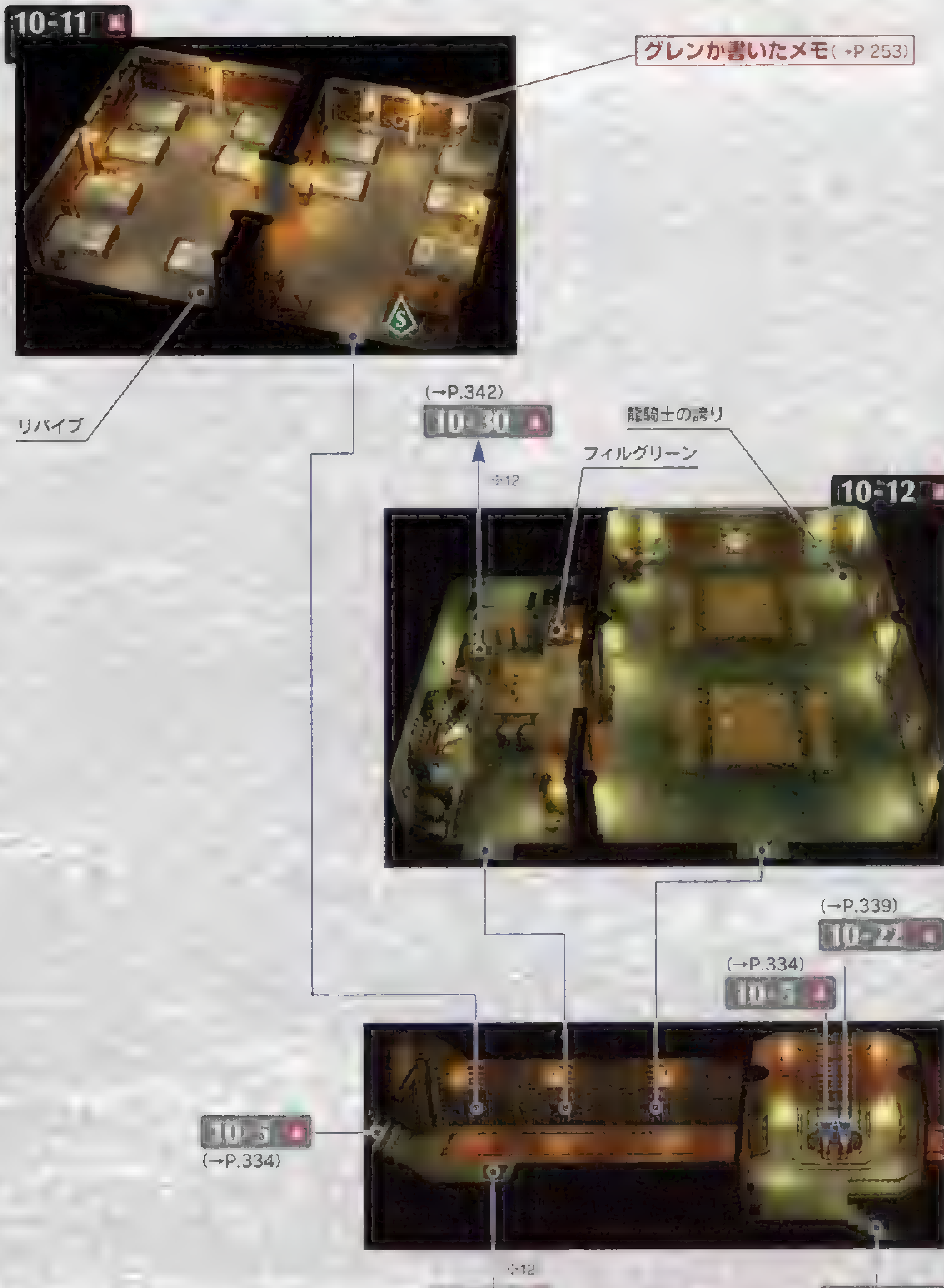
※落とし穴から落ちたあとは押せなくなる
スイッチ



10-10
(→P.337)

【◎蛇骨館潜入時】
オブザドゥ×2
カガリ×2
ネオス×1 ❖9
ネバルー×2 ❖10

❖7……仕掛け解除に失敗すると強制移動 →P.252
❖8…… 10-11 でグレンが書いたメモを見たあと、ヘビの像を正しく回転させれば通行可能
❖9…… 改良バルバトゥとのバトルに勝利後に戦える。また、一度倒したあとは復活しない
❖10……右側のスイッチを押したときに出現する
❖11……一度倒したあとは復活しない



※12……地下牢のカギを入手後に移動可能
※13……一度倒したあとは復活しない





※14……10-13への扉の前にいる見張り兵。キッドが仲間になっており、なおかつ合い言葉をまちがえたときのみバトルに突入する。また、一度倒したあとは復活しない

※15……改良バルブゥとのバトルに勝利後に戦える。また、一度倒したあとは復活しない

※16……飾り物の盾を、盾のない鎧にセットした状態で、動く像をくぼみにはめこんだあとに移動可能

※17……飾り物の盾を、盾のない鎧にセットしたときに出現する

※18……仕掛け解除の順番をまちがえたときに出現する

✣🅰蛇骨館脱出後に
移動可能

10-19



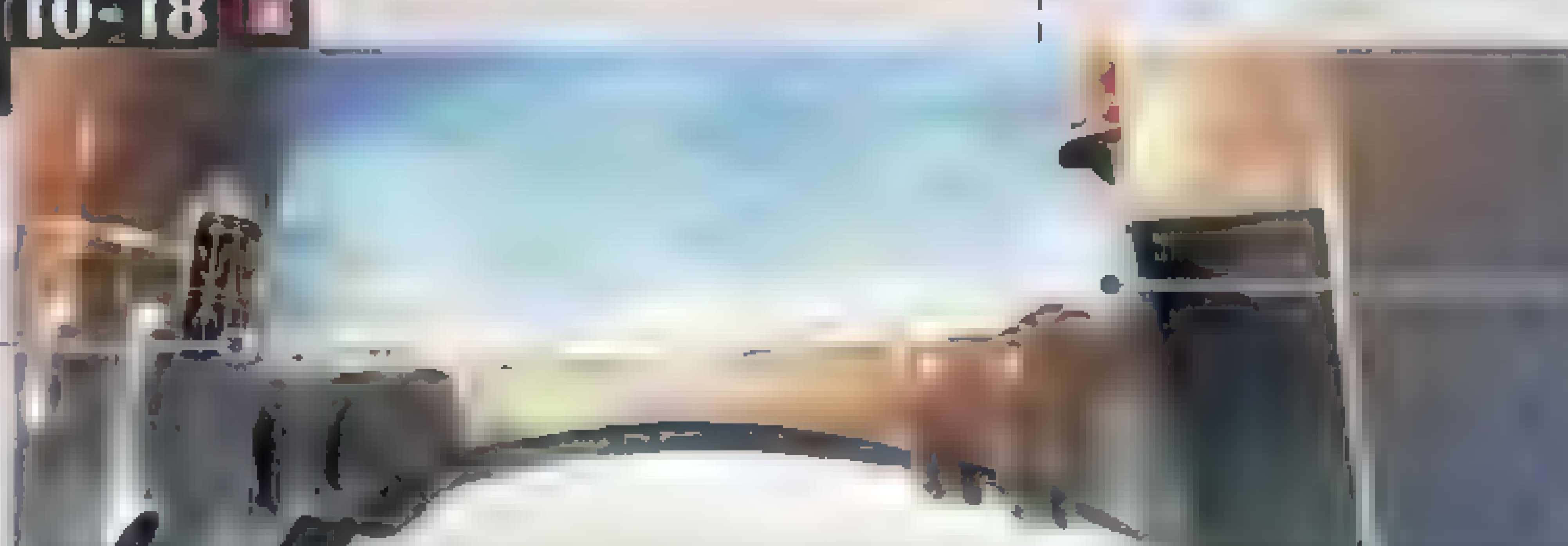
ANOTHER

【🅰蛇骨館潜入時】
★マルチェラ
【リテル救出時】
アティオス×1

10-18（夜）



10-18



✣19……一度倒したあとは復活しない
✣20……時の預言者から話を聞いたあとに利用可能


10-20
謎の乗り物
フレーム『ハレボリスチーム』(→P.240)
ビィチボゥイ(名前変更／→P.455)
シュガール&ソルトンの手紙
10-22
★……ヘビの像
くぼみ
※宝箱を手前から調べたときに強制移動
(→P.336)
(→P.340)
スイッチ
スイッチ
ANOTHER
【蛇骨館潜入時】
アカシア兵×1 19
カカリ×1
ANOTHER
【リデル救出時】
ハレホリチーフ×1 19
★キャタラン
アティオス×1 19
10-17
(→P.334)
10-21
※リデル救出後に移動可能

10-26



メモ

※22

10-25



仕掛け石像

ANOTHER
★ヤマネコ（影）

10-24



※21

10-23



ANOTHER
【Ⓐ蛇骨館潜入時】
オブザトゥ×2
カカリ×1

10-11
(→P.339)

※21……Ⓐ蛇骨館脱出後に移動可能
※22……Ⓐ蛇骨館脱出後、仕掛け石像の首を横に向けると移動可能

10-29



ANOTHER
★地獄の料理長

※23
(→P.342) (→P.342) (→P.342)
a b c

10-28



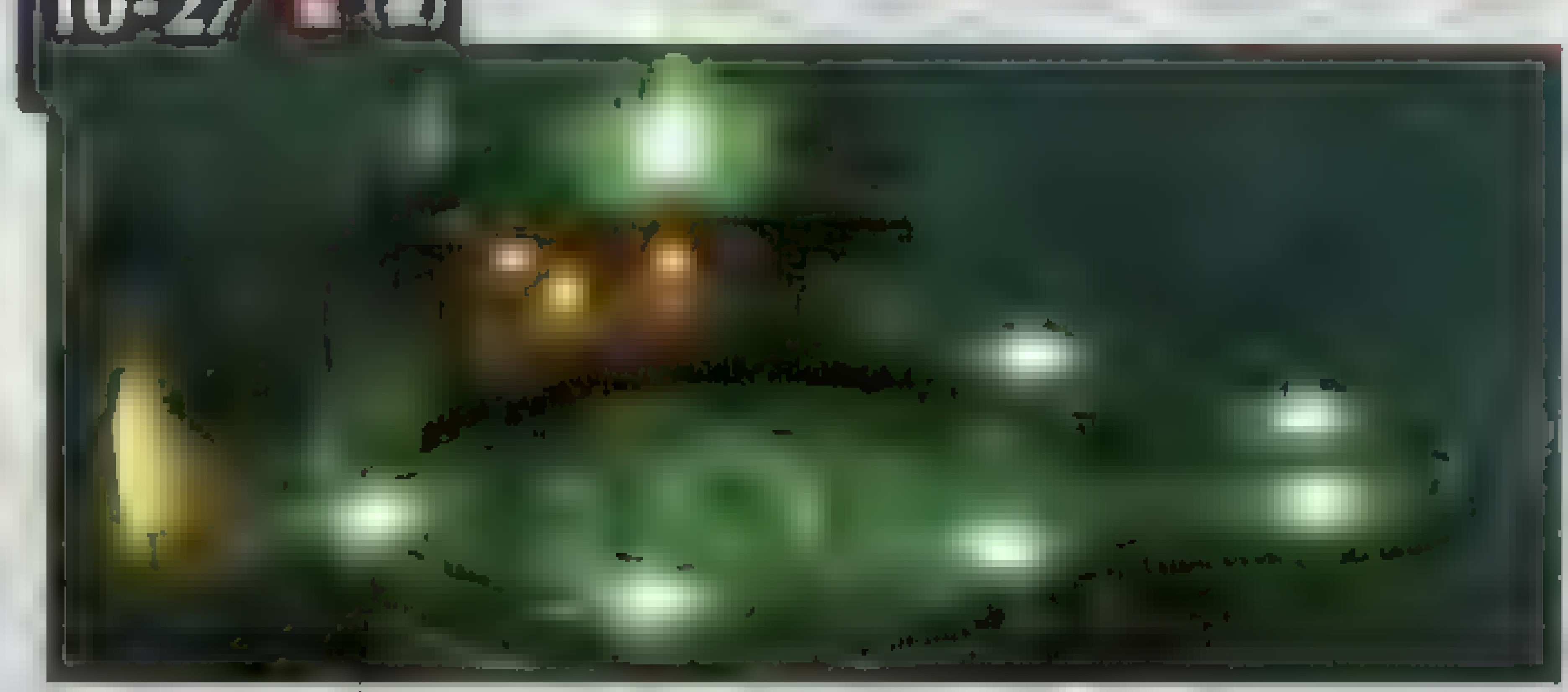
10-10
(→P.336)

11-12
(→P.342)
※24

ANOTHER
【A蛇骨館潜入時】
ホクスリフス×1 ※25

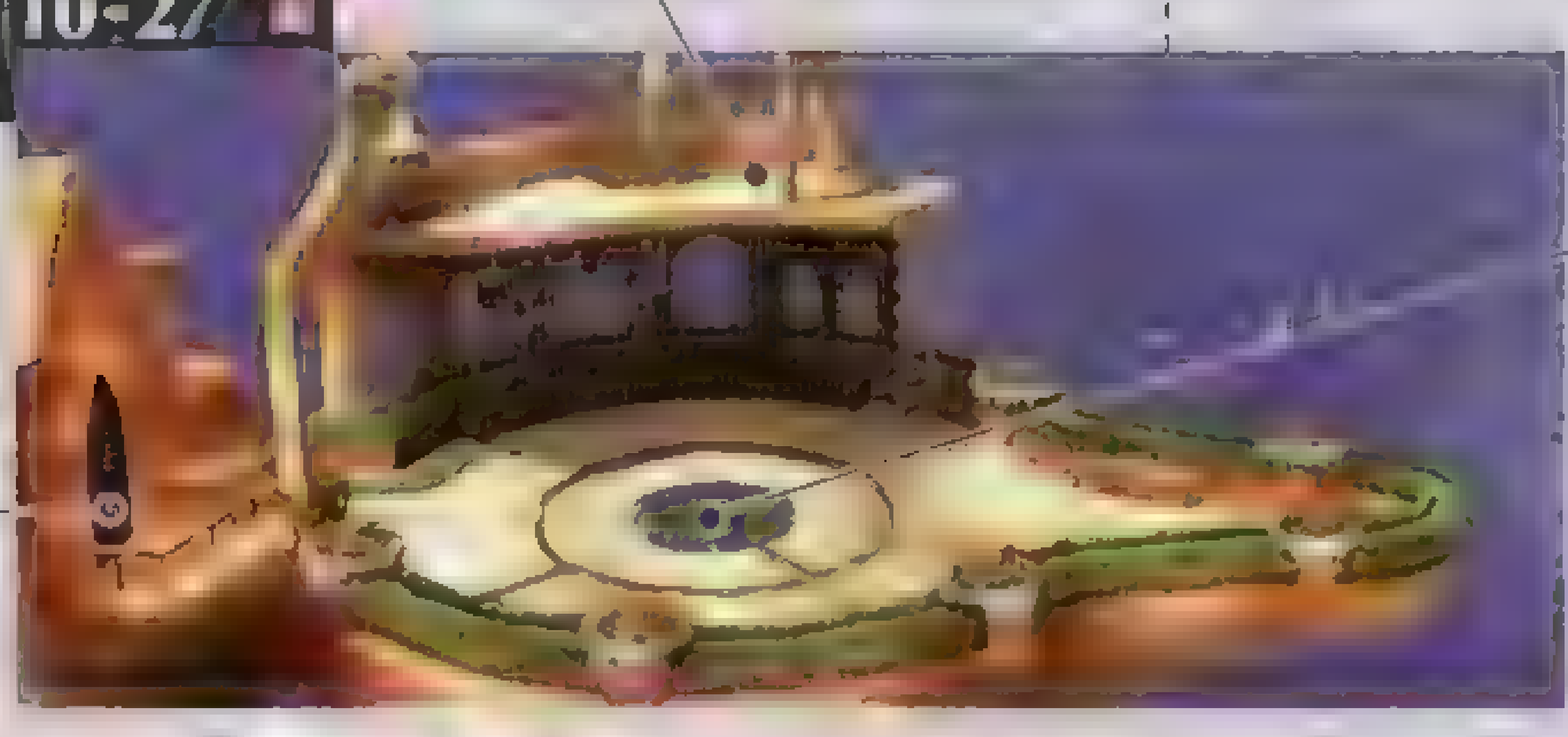
客間のカギ
※A蛇骨館潜入以後に入手可能

10-27



サーチスコープ

10-27



カブマシック(→P.70)

※23 ファルカを救出したあとに通行可能
※24 一度 10-32 から移動してきたあとに移動可能
※25 一度倒したあとは復活しない



※26 ファルガを救出する前はここから出入りできない

Home

HOME WORLD

アカシア龍騎士団が死海へ遠征したまま行方不明となってから3年の月日が流れ、蛇骨館の地上部分はガレキの山と化してしまった。現在は、地下牢と拷問部屋、そして下水道がかろうじて残っているのみ。

●イモムー	P.168
●ナイトフライヤ	P.148
●ネバルー	P.155

イシト	P.51

共有エレメント	リバイブ
固有エレメント	白蛇の精神
防具	こうらのトレス ミスリルベスト
アクセサリー	ミスリルメット



※27……テルミナでパレポリ兵からイシトの話を聞くまでは蛇骨館の敷地内に入れない
※28……イシトが仲間になってから、グランドリームを入手するまでのあいだのみ移動可能



10-8
(→P.343)
10-2
バルブ
リバイブ
10-3
イモムー×4
ミスリルメット
タル
10-5
10-6
【イシトが仲間になったあと】
ナイトフライヤ×4
タル
8-8
(→P.329)





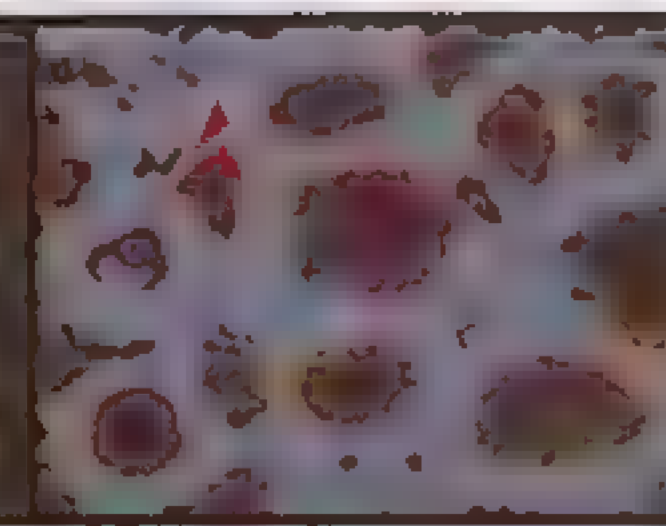
HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
建物	くずれている（グランドリーム入手後に復興）	健在
状況	パレポリ軍が占拠している（グランドリーム入手後に退去）	アカシア竜騎士団が駐屯している。操作キャラクターがヤマネコに変わったあとはパレポリ軍が占拠。星の塔出現後はどちらもいなくなる
蛇骨大佐たち	3年前に死海へ行ったきり行方不明	健在

AREA MAP 11

ガルドーブ

龍神の力を代々受け継いできた巫女を長とし、いまも龍神信仰が残る古き民の村。龍の社と呼ばれる塔には、はるか昔に龍族との共生の証として授かった宝玉「龍の涙」がある。亜人に対する偏見がないためか、村内には亜人たちの姿が目立つ。



Another

龍の社の塔にいる巫女スティーレアとスティーナは、はじまりの地や六龍神、龍族の遺跡などについていろいろと教えてくれる。シナリオの進行にいきづまったら、話を聞きにくるといいだろう。

出現モンスター

オルハ	P 178

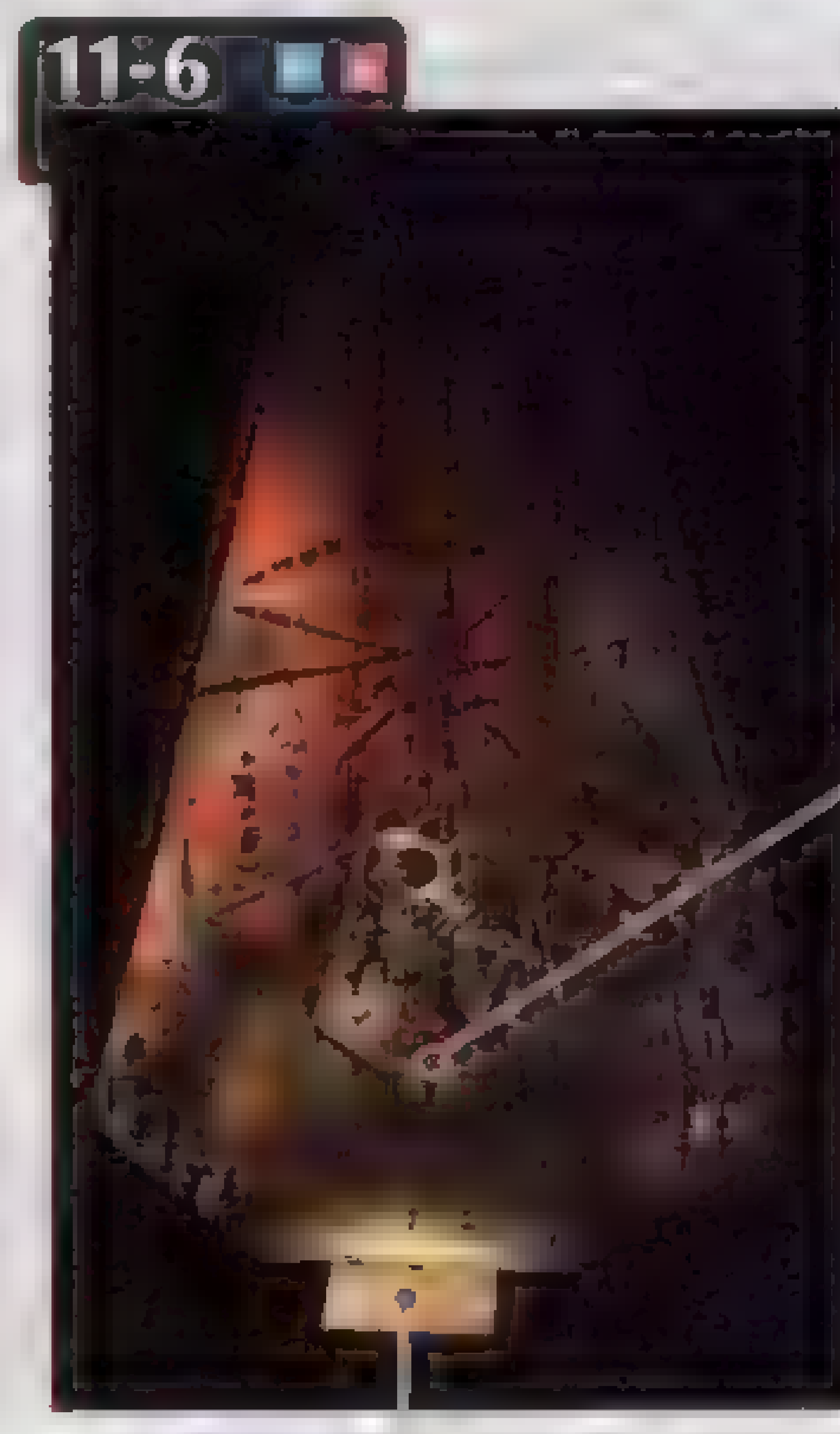
仲間になるキャラクター

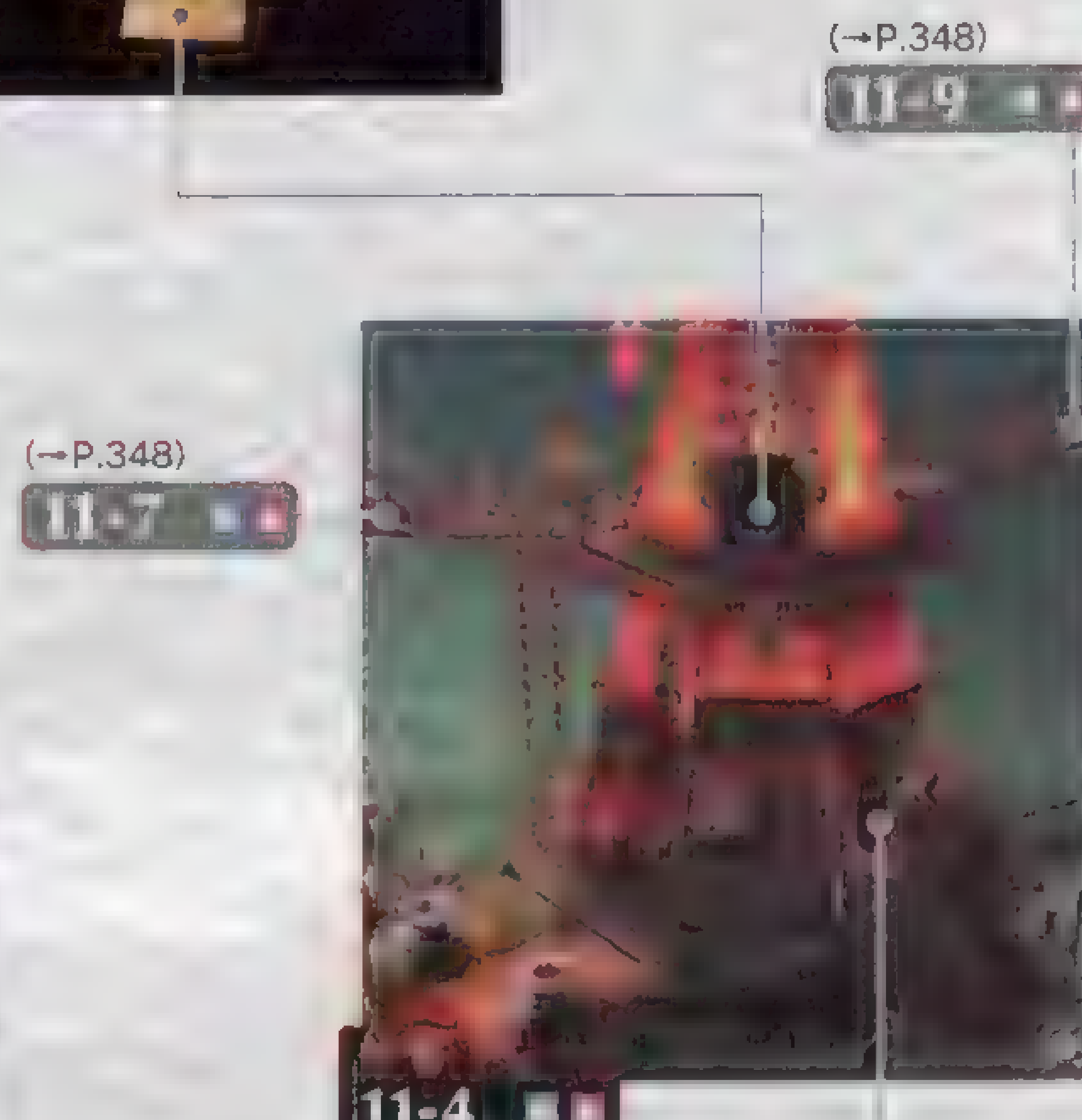
オルハ	P 69
キット	P 22
コルチャ	P 34
ドク	P 39
ママチャ	P 35
メル	P.38

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	青い石のブローチ しっかりした骨盤 星色のお守り袋 緑の音色の鈴 龍神の神子の紋章
固有エレメント	ヒールシャワー
防具	はねのドレス
フレーム	ガルドビアステッチ 南国日和

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通





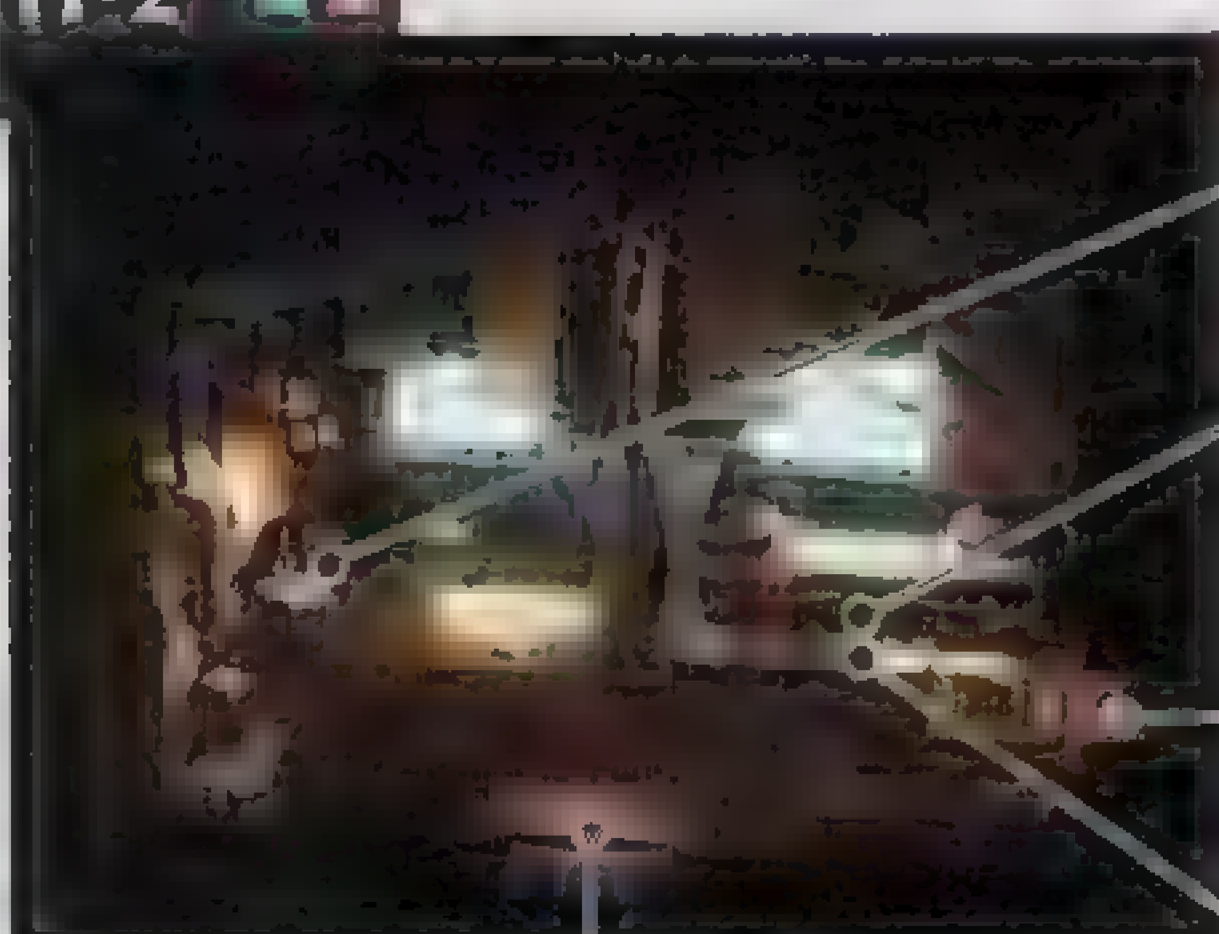


11-3



姉妹連拳(→P.69)
星色のお守り袋(→P.237)

11-2



ヒールシャワー(→P.39)
青い石のブローチ(→P.238)
※2
青いブローチ(→P.233)

(→P.348) 11-7
(→P.348) 11-9

11-1



鍛冶屋
オルハ
エレメント・トレード
しっかりした骨盤(→P.237)
※1
ワールドマップへ

(→P.348) 11-7
(→P.348) 11-9



11-1

エレメント・トレード

Home

村の長はディレアからスティーナに代替わりしている。龍の社の祭壇には、ANOTHER WORLDでは盗まれてしまっている龍の涙が安置されており、すべての龍神から加護を得れば、借り受けることが可能。

なし

スティーナ P 68

キーアイテム	龍の涙
固有エレメント	姉妹連拳
共有エレメント	タブレット
アクセサリー	青いブローチ

※1……ANOTHER WORLDでは、船を手に入れるまでは 7-22 (→P.318)へ移動
※2……HOME WORLDでは、オルハとディアが再会するイベントが起こったあとに移動可能



11-8
龍の涙(→P.239)
滑車(利用料:5G/
11-9
(→P.347)
(→P.346)
龍神の神子の紋章(→P.238)
11-7
(→P.346)
(→P.347)
滑車(利用料:2G/
11-13
フレーム「ガルトピアステッチ」(→P.240)

※塔の窓から入る

11-10



A はねのトレス
B タブレット

11-12



11-11



A フレーム『南国日和』(→P.240)

※3　HOME WORLDのみ、門番に龍神の神子の紋章を見せたあとに移動可能
※4　11-9 でレクチャーを受けたあとに利用可能
※5……レクチャーを受けたあとに利用可能（レクチャー料：5G

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
龍の社	龍の涙は祭壇に置いてある	龍の涙は何者かに盗まれてしまった
	村の長はディレアからスティーナに代替わりしている	村の長はディレアで、スティーナは次期後継者として修行をしている
	門番は青いパンツをはいている	門番は赤いパンツをはいている
商船	ある	ない
貨物船	親方は体力がないため、働き手の亜人がふたりぶん働いている	働き手の亜人は体力がないため、親方がふたりぶん働いている
エレメント・トレード	商船に乗ってきた、大陸の人間が営んでいる	亜人の子どもが営んでいる
メル	お出かけ中	住居塔の1Fにいる
ティア	診療所の病室で意識不明。両親はすでに他界している	母とともにエルニトを離れたまま消息不明
滑車を管理する子ども(兄)	赤いパンツをはいている	青いパンツをはいている
滑車を管理する子ども(妹)	紫の服を着ている	赤い服を着ている
酒場の主人	オーチャ	オルハ
トワッフ	いない	いる(操作キャラクターがヤマネコに変わったあとはいなくなる)
黒猫のルチャ	いない	いる

AREA MAP 12

ヒドラの沼

万能の薬のもとになると言われる巨大生物、ヒドラの生息地。そのほかにも、人間を毛嫌いするドワッフや、毒を持ったモンスターが棲んでおり、危険な場所として知られている。それゆえ、この沼には探険家くらいしか立ち入ろうとしない。

Home

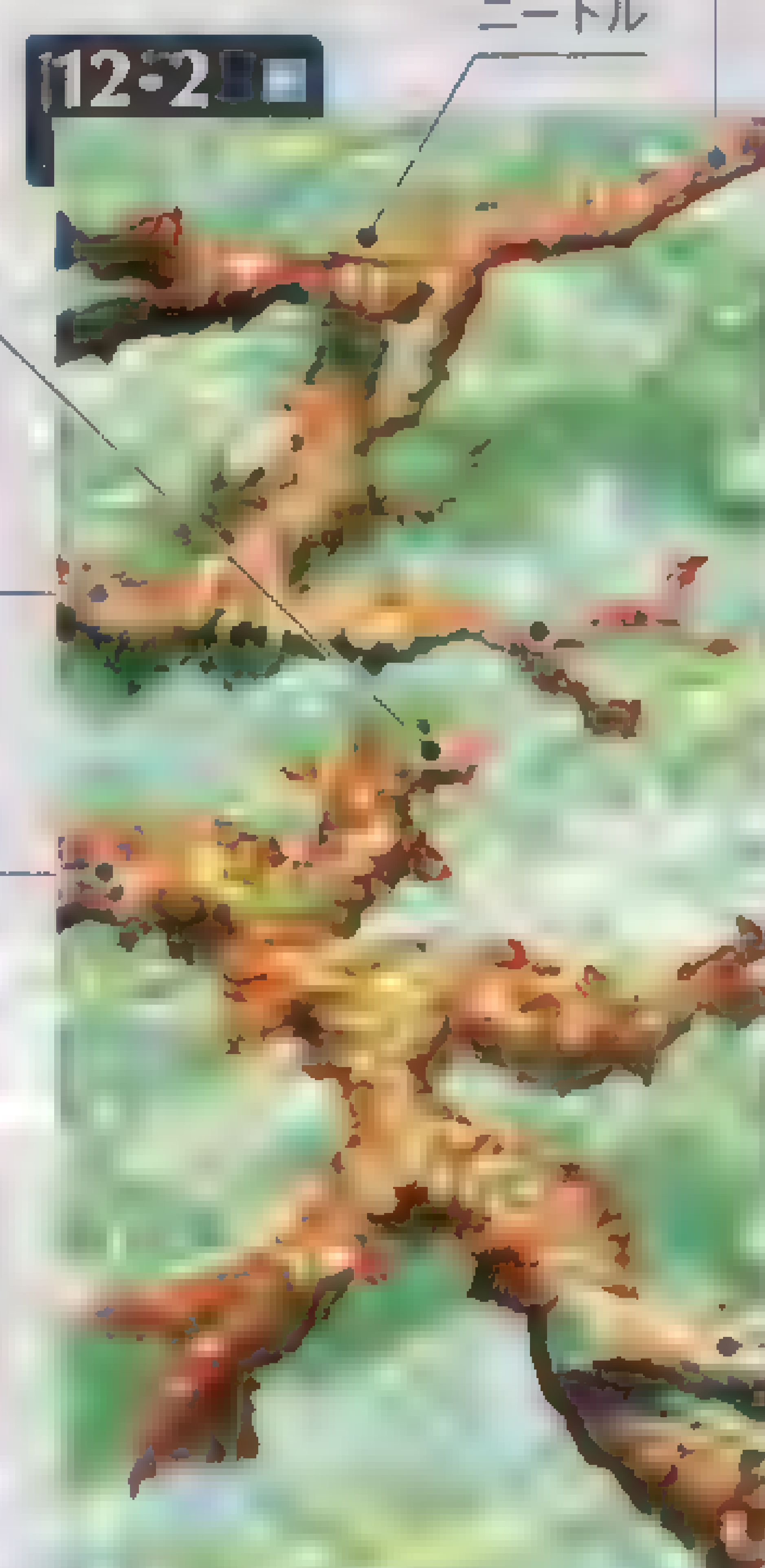
沼の奥地には、エルニドでは最後の1体となったヒドラと、それを主とあがめるドワッフたちがいる。各所に生えている植物の茎を曲げれば、その上を歩いて段差の上と下を行き来することが可能だ。

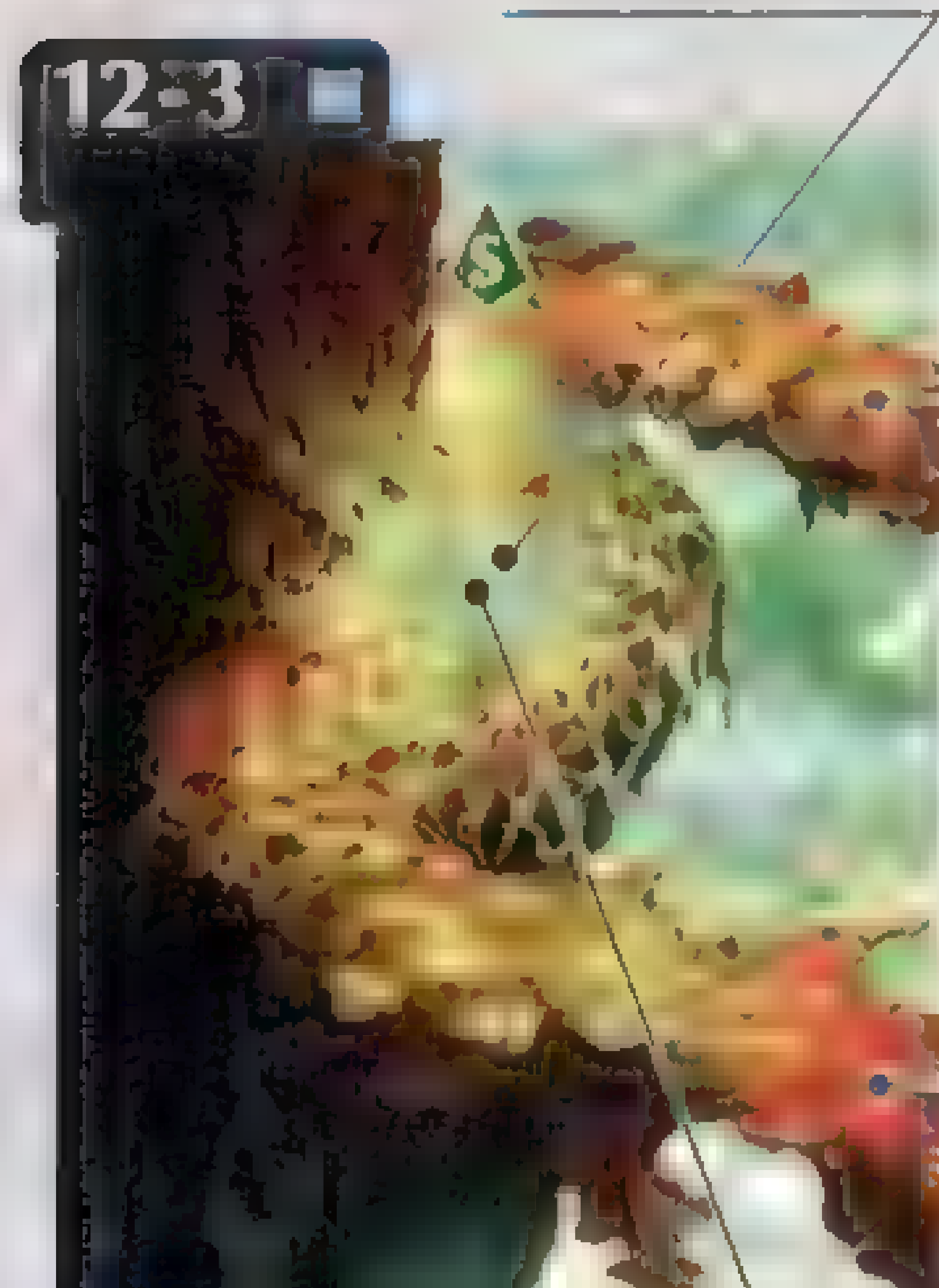
アロマハック	P.158
オクトガル	P.160
コブルム	P.159
セブンスター	P.159
★ドワッフ	P.160
ノッホドワッフ	P.161
ヒゲドワッフ	P.160
★ヒドラ	P.161
ビバビバ	P.159
ホブルム	P.159
ホルクルス	P.154
マルロザリー	P.160

ラズリー	P.36

HOME WORLD







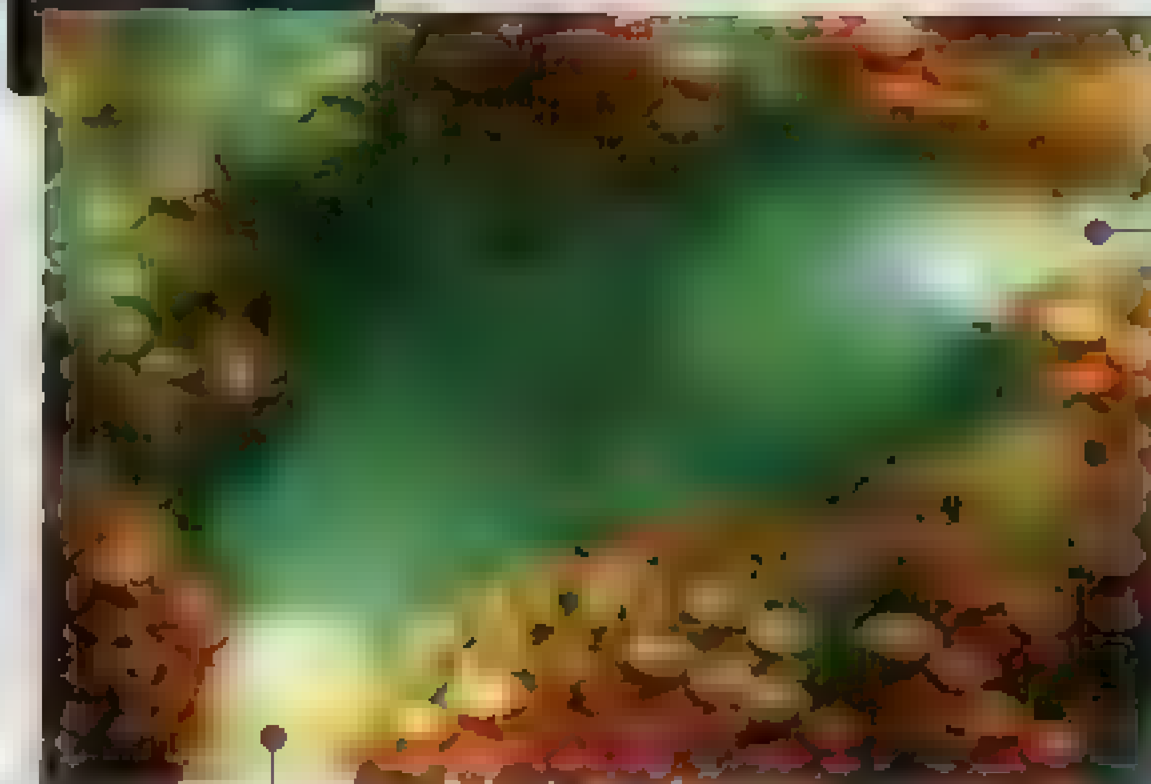
※1……ふるき大地の果実を持っている状態でビバ族の虫笛を吹くと、ロザリーが運んでくれる
※2……一度倒したあとは復活しない

キーアイテム	ヒドラの体液 ヒバ族の虫笛 ふるき大地の果実
共有エレメント	エアーソーサー オーラ ケア ティア ディスハース テトキシン ニートル リカバー
素材	はね 骨



※3……ふるき大地の果実を持っていない状態でヒバヒバに話しかけると入手可能
※4……倒したあとは、死海消滅後に一度だけ復活する(2回目に倒したあとは二度と復活しない)
※5……マルロザリー戦後にできたヒビ割れに近づくと穴が開く
※6……12-5 にオクトカルがいないときは、移動後にダメージを受ける＆ねんざ状態となる
※7……キッドを見捨てるルートを選んでいた場合、およびキッドを助けるルートでヒドラを倒したあとにここを訪れた場合は、カゴだけが残っている
※8……死海消滅後にⓈオパーサの浜で次元のゆらぎが復活していることを確認したあと、星色のお守り袋を使用すると移動可能

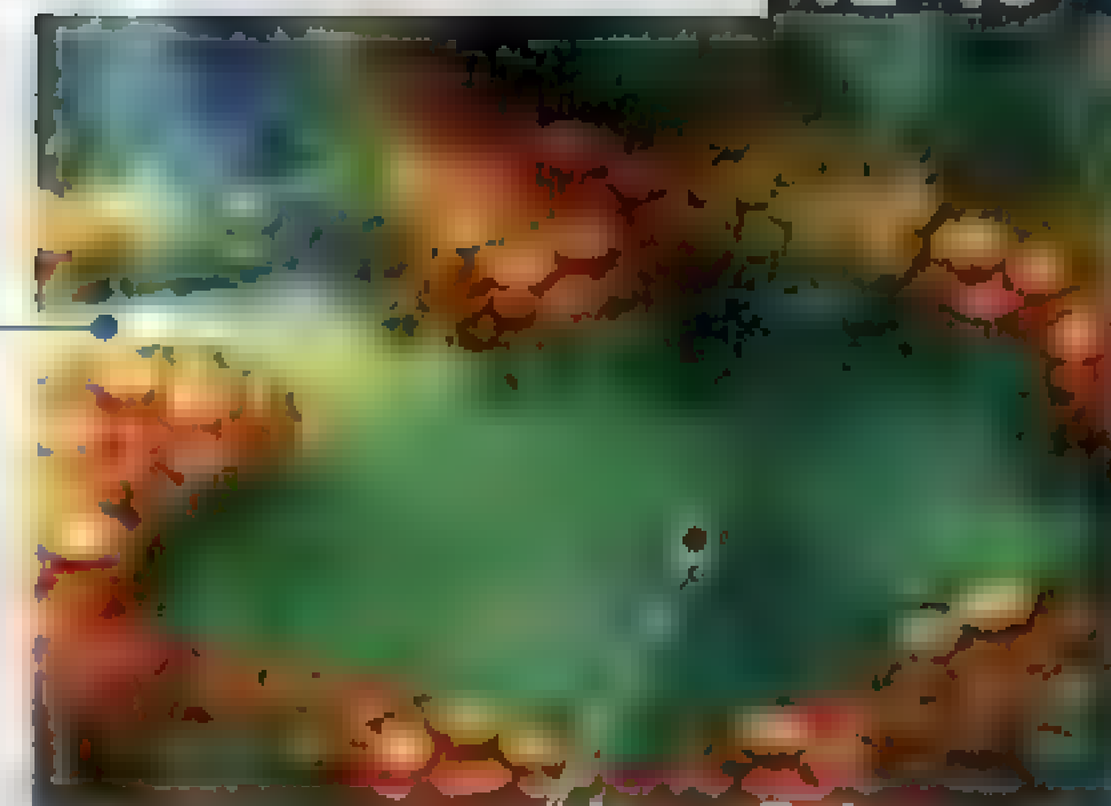
12-8



HOME
ボルクルス×2

12-6
(→P.351)

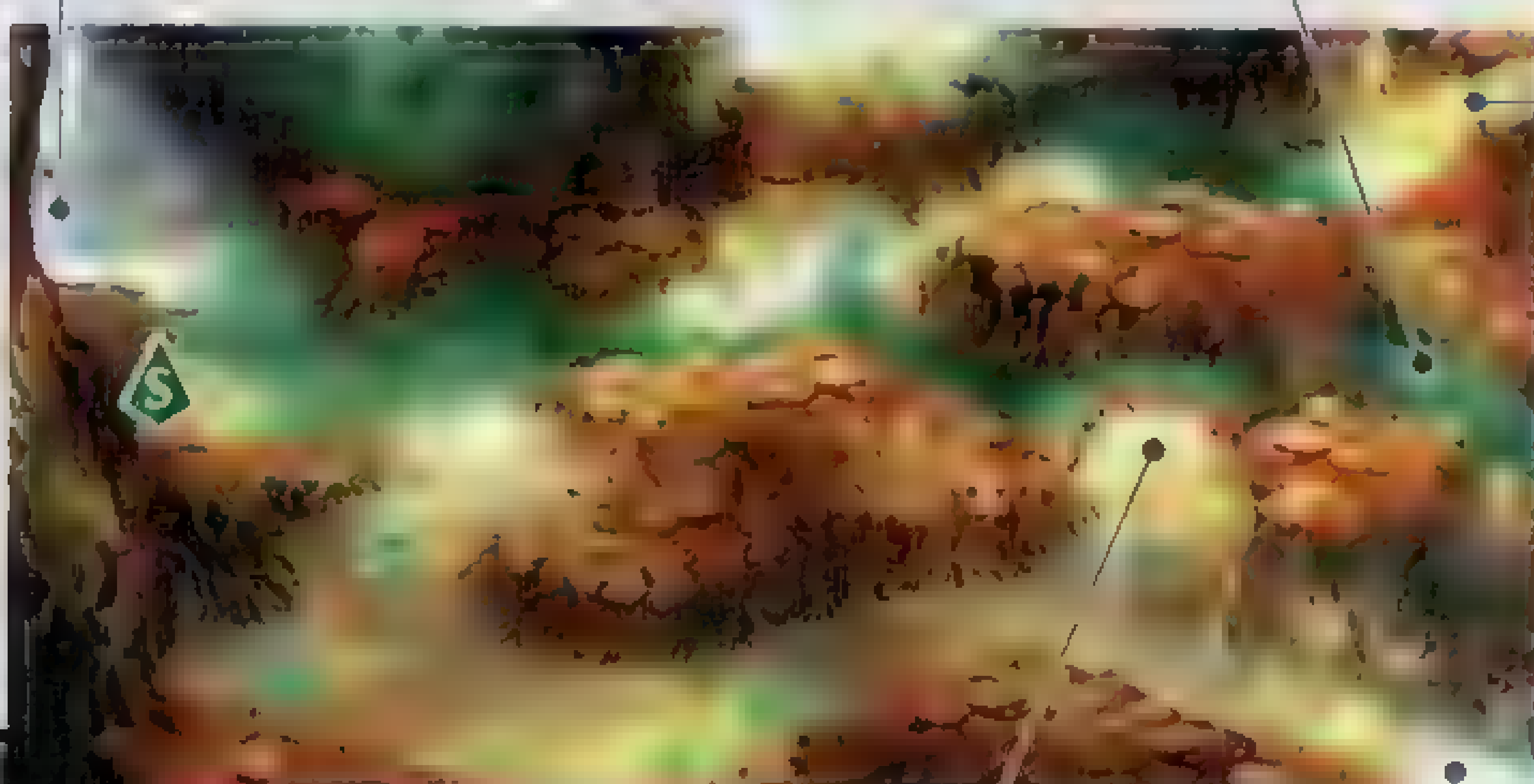
12-10



ヒドラの体液
(→P.237)

HOME
★ヒトラ ※12

12-9

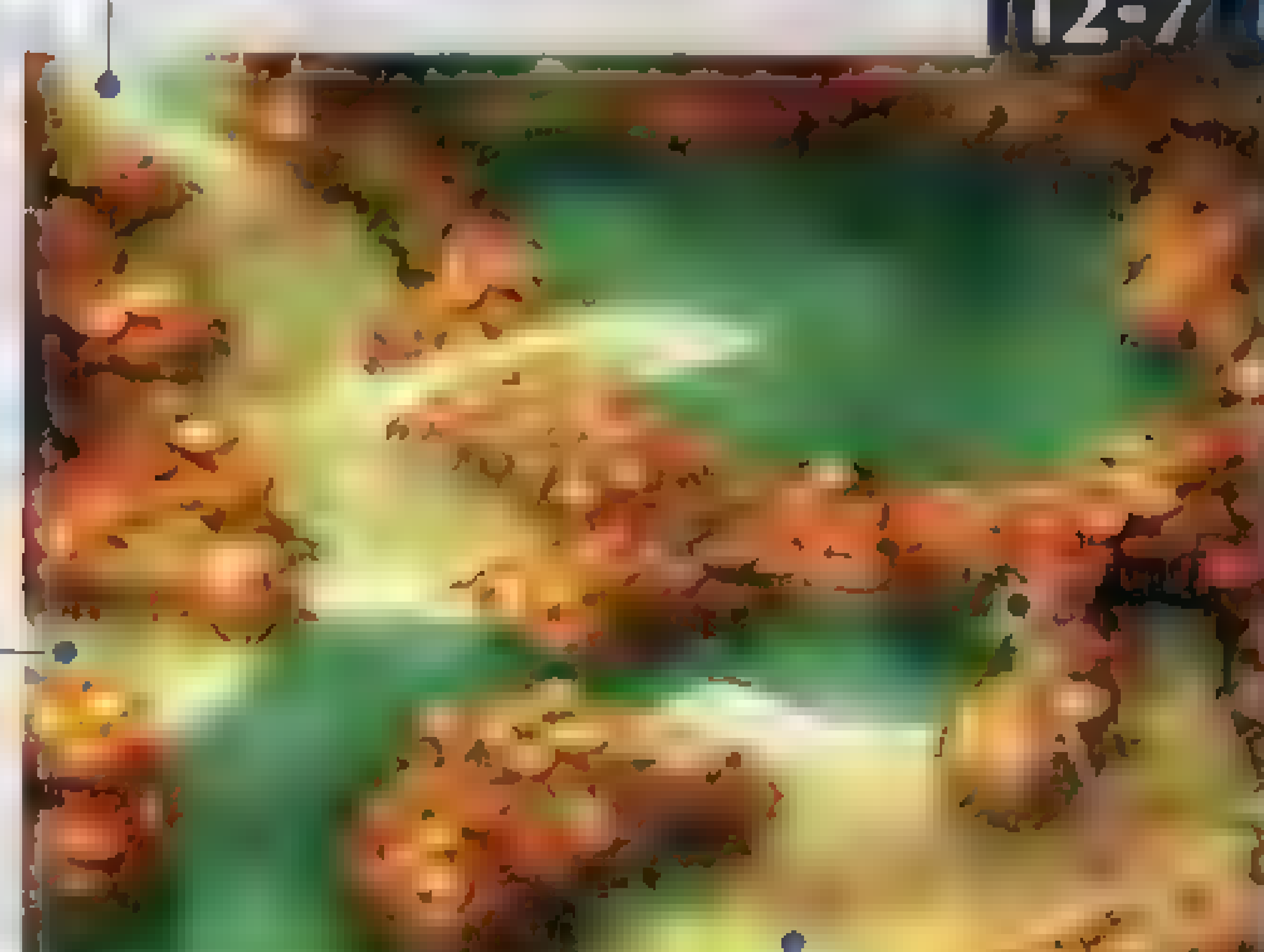


ティア

デトキシン

HOME
【ヒトラ戦前】
ノッポトワッフ×1
ヒゲトワッフ×1
★［トワッフ
　ヒゲトワッフ×2
　ノッポトワッフ×3］
【カオスフィールド脱出後】
ゴブルム×1
ホブルム×1

12-7



HOME
【ヒトラ戦前】
アロマパック×1
ヒゲトワッフ×2
ホルクルス×1
【ヒトラ戦後 ※9】
アロマパック×1
ホルクルス×1
ゴフルム×1 ※10
ホブルム×1 ※10

12-6
(→P.351)

オーラ ※11
※穴の奥にある

12-1
(→P.351)

※9……キッドを見捨てるルートを選んでいた場合も含む
※10……カオスフィールド脱出後に出現する
※11……キッドを助けるルートを選んでおり、なおかつヒトラ戦前のみ入手可能
※12……キッドを見捨てるルートを選んでいた場合は出現しない

Another

ヒドラは絶滅しており、トワノフも沼を捨てて去ったあと、沼は汚染されているため、調査隊の装備を持たずに水へ入るとHPを奪われてしまう。段差を超えるための植物も凶暴化しているので注意すること。

出現モンスター

アロマハック	P.158
ゴブルム	P.159
セブンスター	P.159
センティ	P.161
ゾンビフライ	P.162
ヒトラフレーム	P.182
ホブルム	P.159
ライフレス	P.155

仲間になるキャラクター

なし

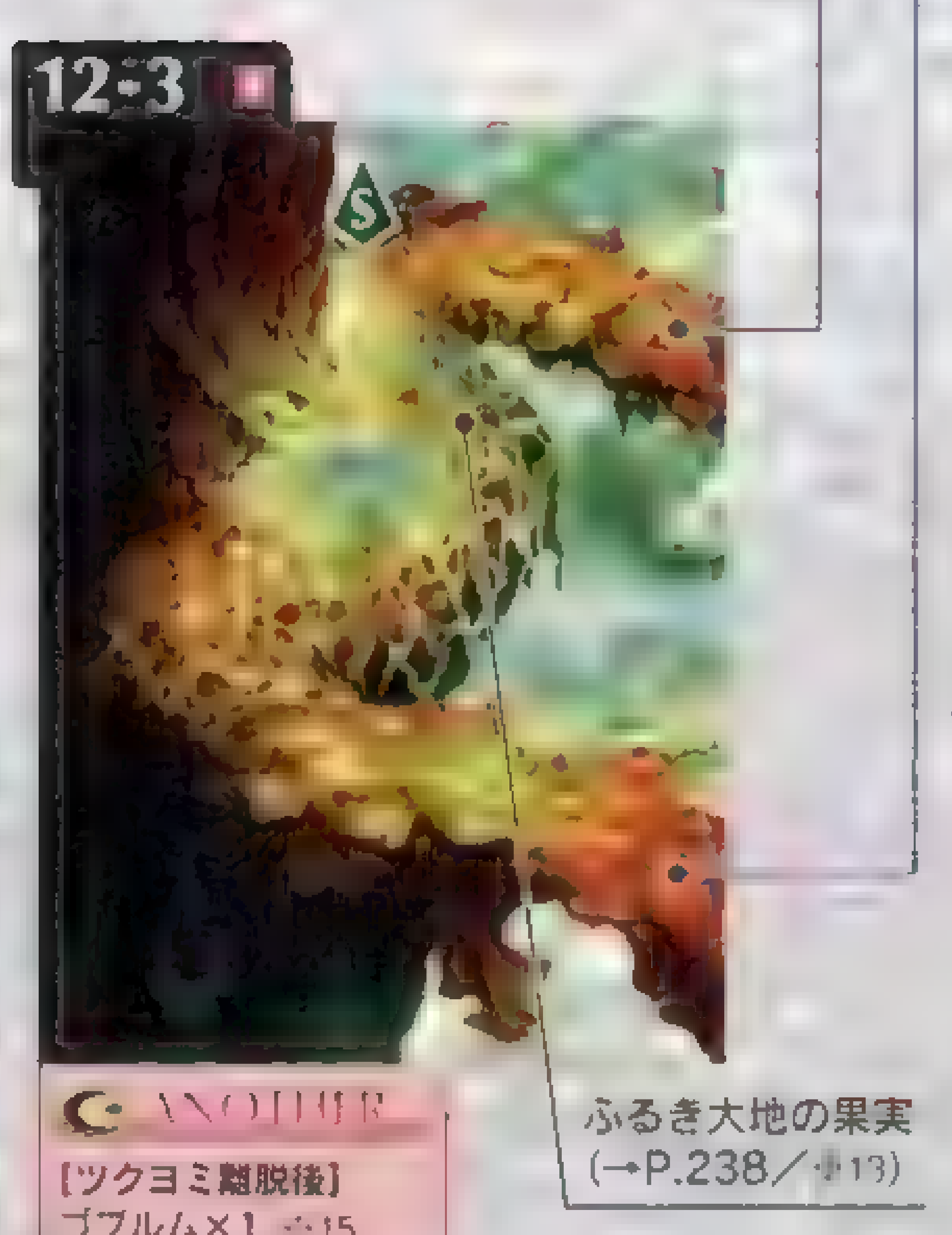
入手アイテム&エレメント

キーアイテム	生命の輝き 調査隊の装備 ふるき大地の果実 まっすぐな背骨
共有エレメント	タブレット×2 ディスチャージ トッター リーフ
固有エレメント	ヒトラの影
アクセサリー	中級魔剣士の証
素材	こうら 種子 銅×2

ANOTHER WORLD







※13 ……ピバピバを助けなかった場合は入手できない。ピバピバを助けた場合は、ふるき大地の果実を持っていない状態でピバピバに話しかけると入手可能

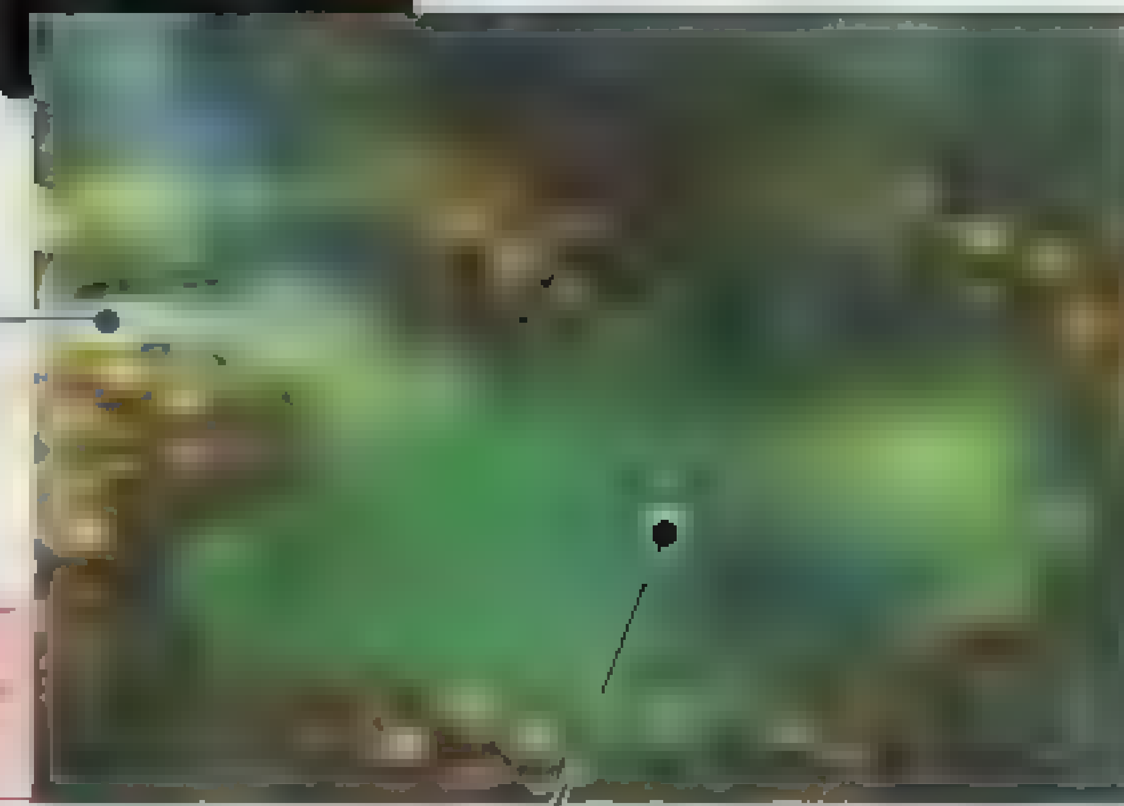
※14 ……死海消滅後に 12-3 でピバピバを倒しており、なおかつ、ふるき大地の果実を持っている状態でピバ族の虫笛を吹くと、ロザリーが運んでくれる

※15 ……一度倒したあとは復活しない



※16……移動後にダメージを受ける＆ねんざ状態となる
※17……逃走した場合は再度 12-4 から移動してこなければ出現しない
また、一度倒したあとは復活しない
※18……一度倒したあとは復活しない

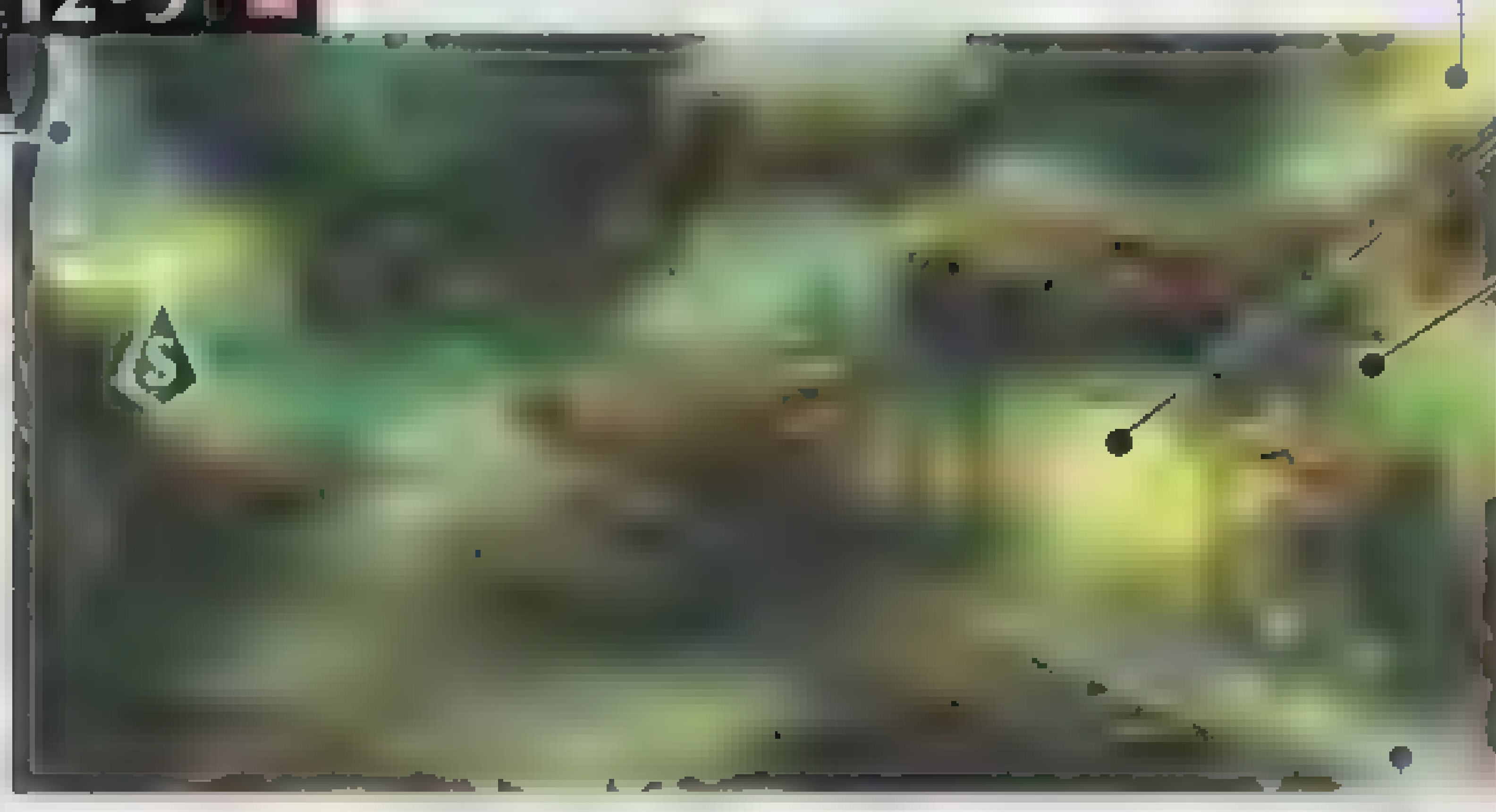
12-10



ANOTHER
ゴブルム×1（※18）

生命の輝き
※ゴブルムとのバトルに勝利後に入手可能

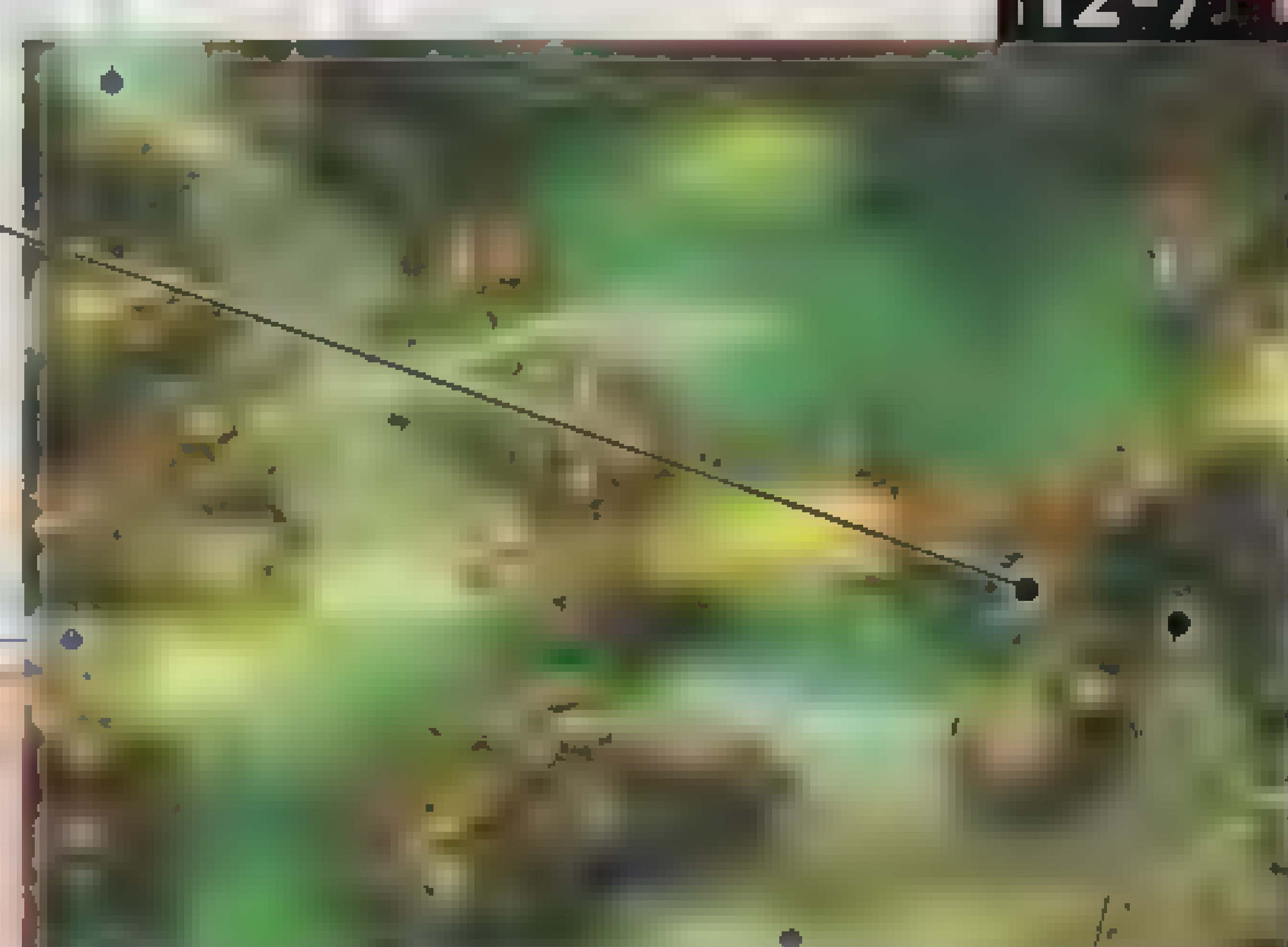
12-9



銅
トッター

ANOTHER
アロマパック×1
ゴブルム×1
センティ×1
ホブルム×1

12-7



まっすぐな背骨
※穴の奥にある

ANOTHER
アロマパック×1
センティ×1
ライフレス×2

タブレット

12-1
（→P.353）

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
沼の様子	水は澄んでいる	水は毒素を含んでいる
	霧はかかっていない	濃い霧がかかっている
トワッフが植えた植物	すべて正常な状態	沼の毒素によって凶暴化しているものもある
	植物を調べるか、目の前で緑の音色の鈴を鳴らせば、茎が曲がる	沼の入口近くに生えているものは、HOME WORLDと同じ方法で茎が曲がる。凶暴化している植物は、調べると攻撃してくるため、緑の音色の鈴を鳴らす以外の方法では茎は曲がらない
ヒドラ	1体だけ生息している	絶滅している
トワッフ	いる	いない
巨木の空洞	オクトガルとラズリーがいる	ヒドラフレームがいる

AREA MAP 13 隠者の小屋

アカシア龍騎士団の四天王であったラディウスとガライが、若いころ剣の修行に明け暮れていた場所。木々に囲まれた練習場と、寝泊まりをするための小屋しかない。ANOTHER WORLDでは、騎士団を引退したラディウスがここに隠居している。

Another

ツクヨミの襲撃を受け、木の上に建っていた小屋は焼失してしまったが、地下室は健在。ワールドマップ上では、エリア名が「隠者の小屋跡」と表示され、襲撃を受けた直後は小屋から煙が立ちのぼっている。

出現モンスター

●ツクヨミ　P.161

仲間になるキャラクター

キット ※1　P.22
リデル　P.62

入手アイテム

なし

ANOTHER WORLD

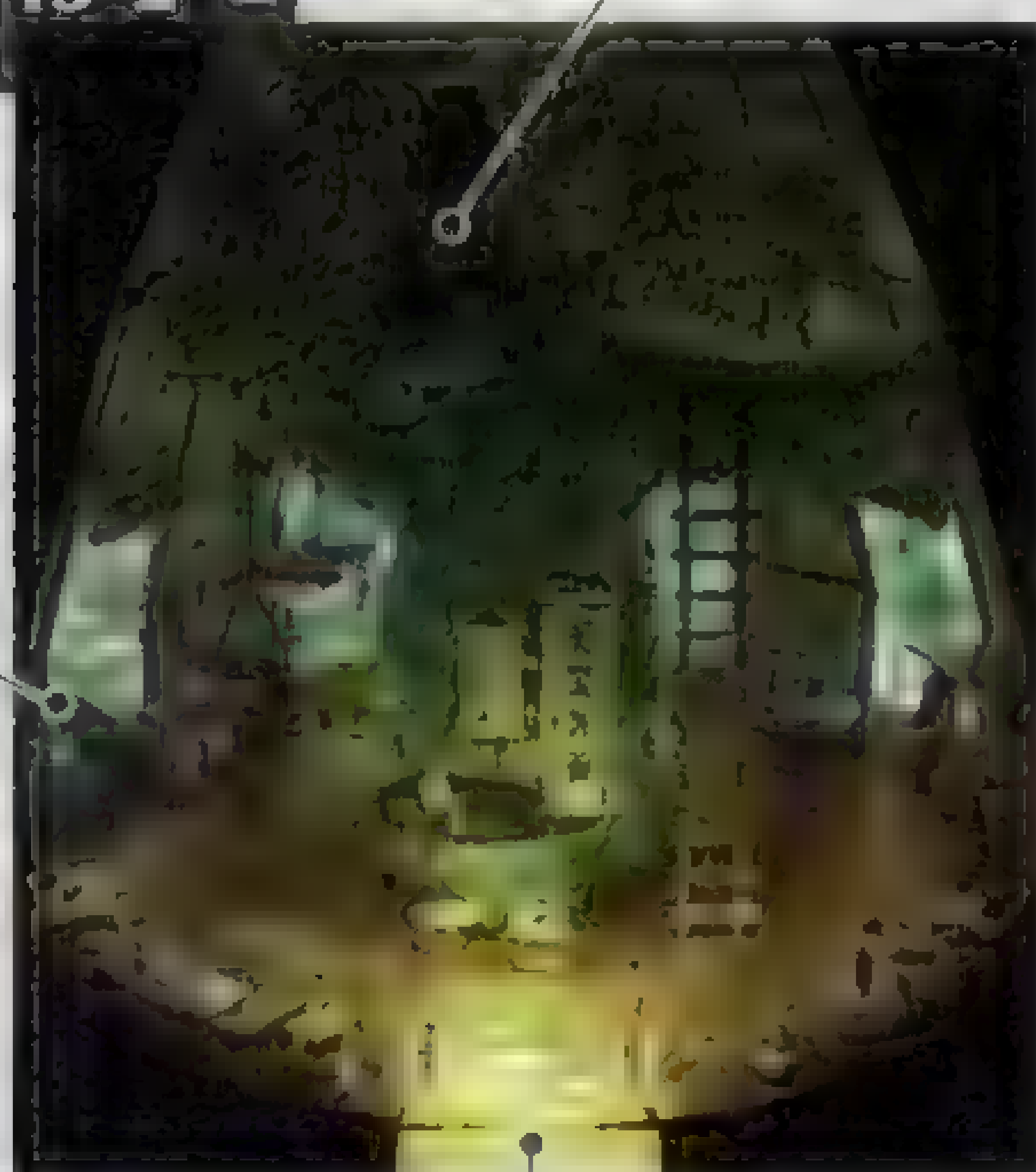




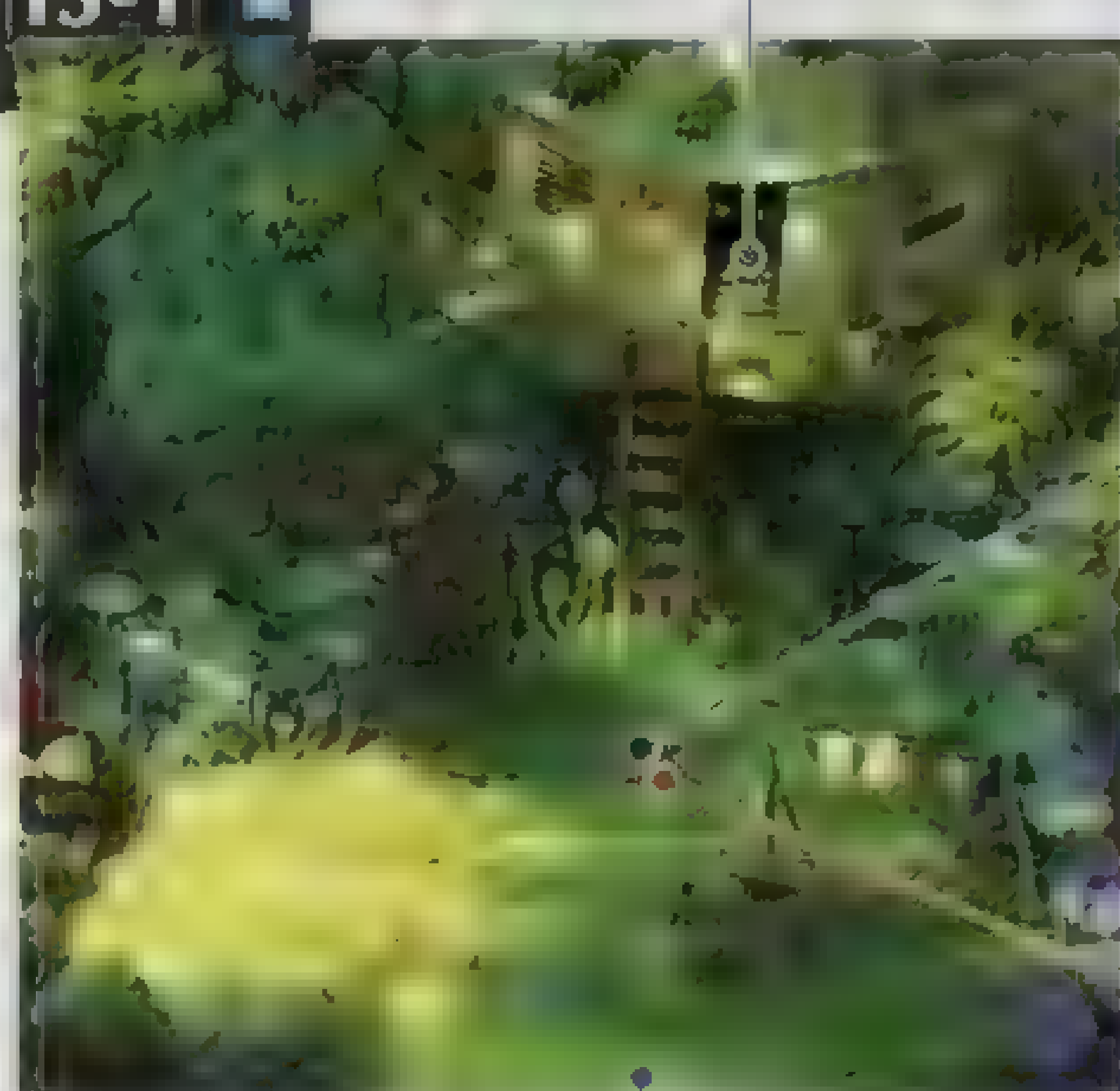
※1……一度でも仲間にしていたときのみ
※2……幽霊船イベントが起こったあとは出現しない
また、一度倒したあとは復活しない

HOME WORLD

13-2



13-1



Home

大木の上にある小屋は健在だが、地下の隠し部屋には入ることができない。ANOTHER WORLDにある"熱を持った地面"に対して、氷の息またはアイスガンを使っておけば、同じ場所にカブの葉が出現する。

出現モンスター

なし

仲間になるキャラクター

カブ夫 P.70

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	ガライ思い出の品
防具	わくわくスーツ
アクセサリー	レジストリング

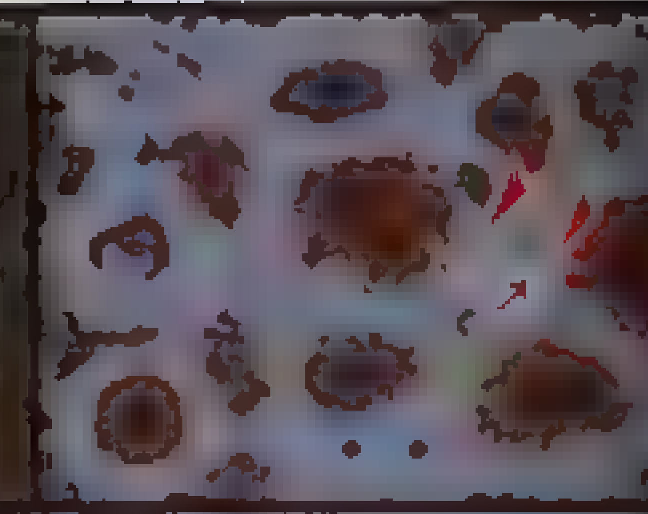
HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
小屋の様子	ラディウスとガライが修行していたころのまま	ツクヨミによって地上部分は燃やされている
ラディウス	かつてはここでガライとともに修行していたが、現在は住んでおらず、ふだんはアルニ村にいる	アカシア龍騎士団を引退して以来、ずっとこの小屋に住んでいる
地面	とくに異常はない	熱を持っていて草木が生えない部分がある

AREA MAP 14

海賊船・天下無敵号

ファルガがひきいる海賊の船。数年前、蛇骨大佐に戦いを挑んで敗北したのをきっかけに、ファルガが幽霊船らしく偽装をほどこした。現在も幽霊船のフリをしてエルニド海をさまよいながら、蛇骨大佐の配下の船を襲いつづけている。



Another

はじめは亡霊・モンスターがさまようなかで探索することになるが、亡霊を退治したあとは自由に歩きまわれる。シナリオ後半では蛇骨館の人々が乗船するようになり、彼らからは貴重な情報を聞くことも可能。

出現モンスター

●サージェント	P.157
●ゾンビフライ	P.162
●★ダイモウシャ	P.163
●ハイレッタ	P.162
●★ファルガ ※1	P.162
●モウジャダマ	P.163
●ライフレス	P.155
●★らっしゅまる ※1	P.162

仲間になるキャラクター

●カーシュ ※2	P.63
蛇骨大佐	P.61
ゾア ※2	P.64
ツマル	P.44
●ファルガ	P.60
●マルチェラ	P.65

入手アイテム＆エレメント

共有エレメント	●アクアホール
	オールクリア
	カプセル×2
	●グラビトン
	●バーニング
	フォトン
素材	はがね

ANOTHER WORLD

14-1（幽霊船イベント時・船倉脱出後）



ANOTHER
ライフレス×1 ※4
★ダイモウシャ

ワールドマップへ ※3

14-1

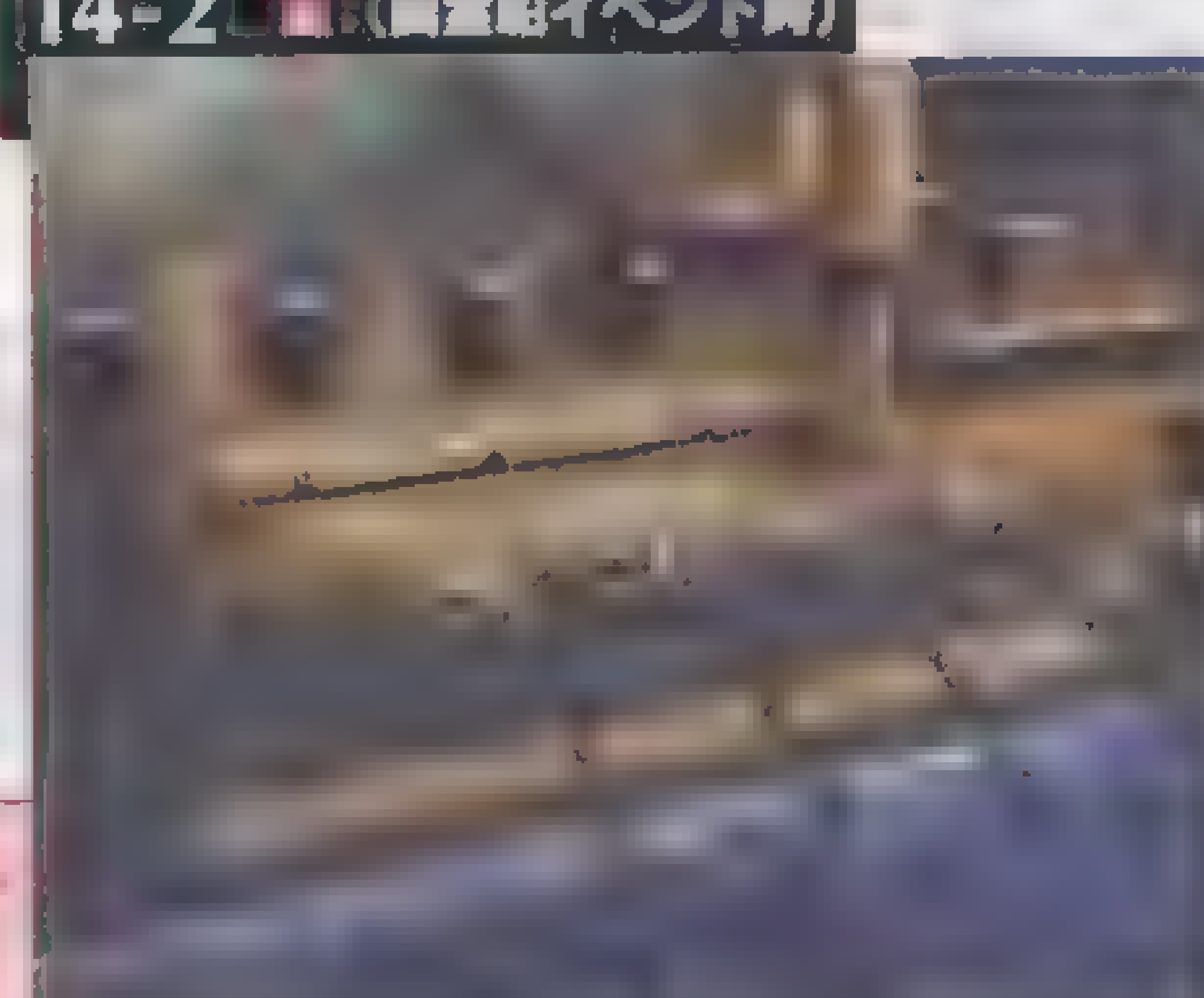


ANOTHER
【幽霊船イベント時】
サージェント×1 ※4
★らっしゅまる ※1
★ファルガ ※1

ワールドマップより

(→P.361)

14-2（幽霊船イベント時）



ANOTHER
ライフレス×2
モウジャダマ×2



ANOTHER
【幽霊船イベント時】
モウシャダマ×3
ライフレス×2



ANOTHER
【幽霊船イベント時】
モウシャダマ×1

14-10
(→P.363)



栄養ドリンクをくれる船員(→P.259)

※1……キッドを見捨てるルートを選んでいた場合のみ、レベルスターが手に入る
※2……Aテルミナで仲間にしなかったほうが仲間になる
※3……船員に話しかけることで移動可能(幽霊船イベント時をのぞく)
※4……一度倒したあとは復活しない



14-8

※幽霊船イベント後に移動可能



14-10
(→P.362)

14-9



※幽霊船イベント後，移動可能

※4 ……一度倒したあとは復活する.

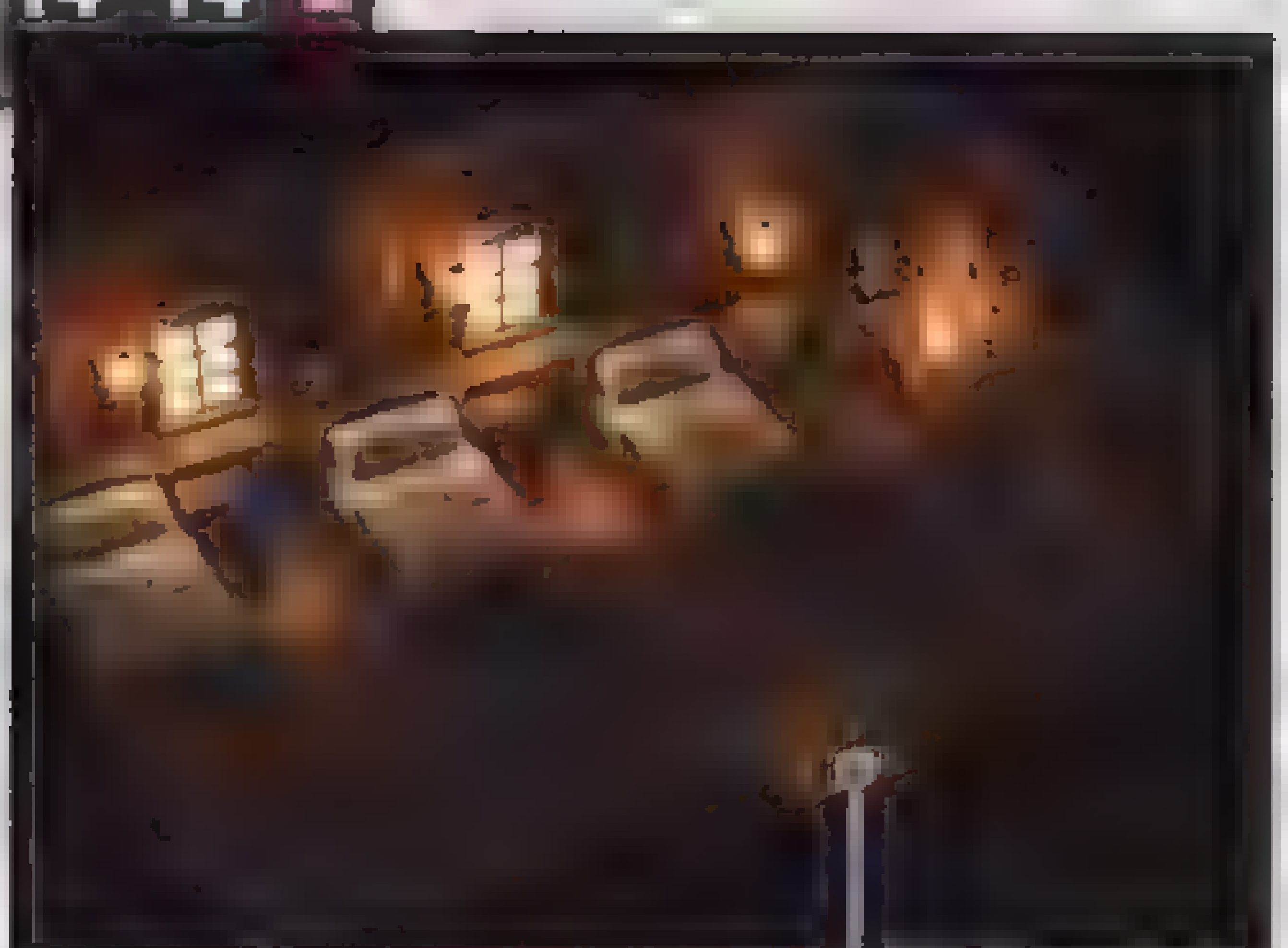

※幽霊船イベント時のみ移動可能
14-6
オールクリア
ANOTHER
【幽霊船イベント時】
ライフレス×1
カプセル
14-7
ANOTHER
【幽霊船イベント時】
ハイレッタ×1 ※4
ライフレス×1
14-1
※幽霊船イベント後に移動可能
(→P.358)
14-5
14-5 (幽霊船イベント時)
ANOTHER
ハイレッタ×1 ※4
ライフレス×3

14-13



※幽霊船イベント後、移動可能

14-14

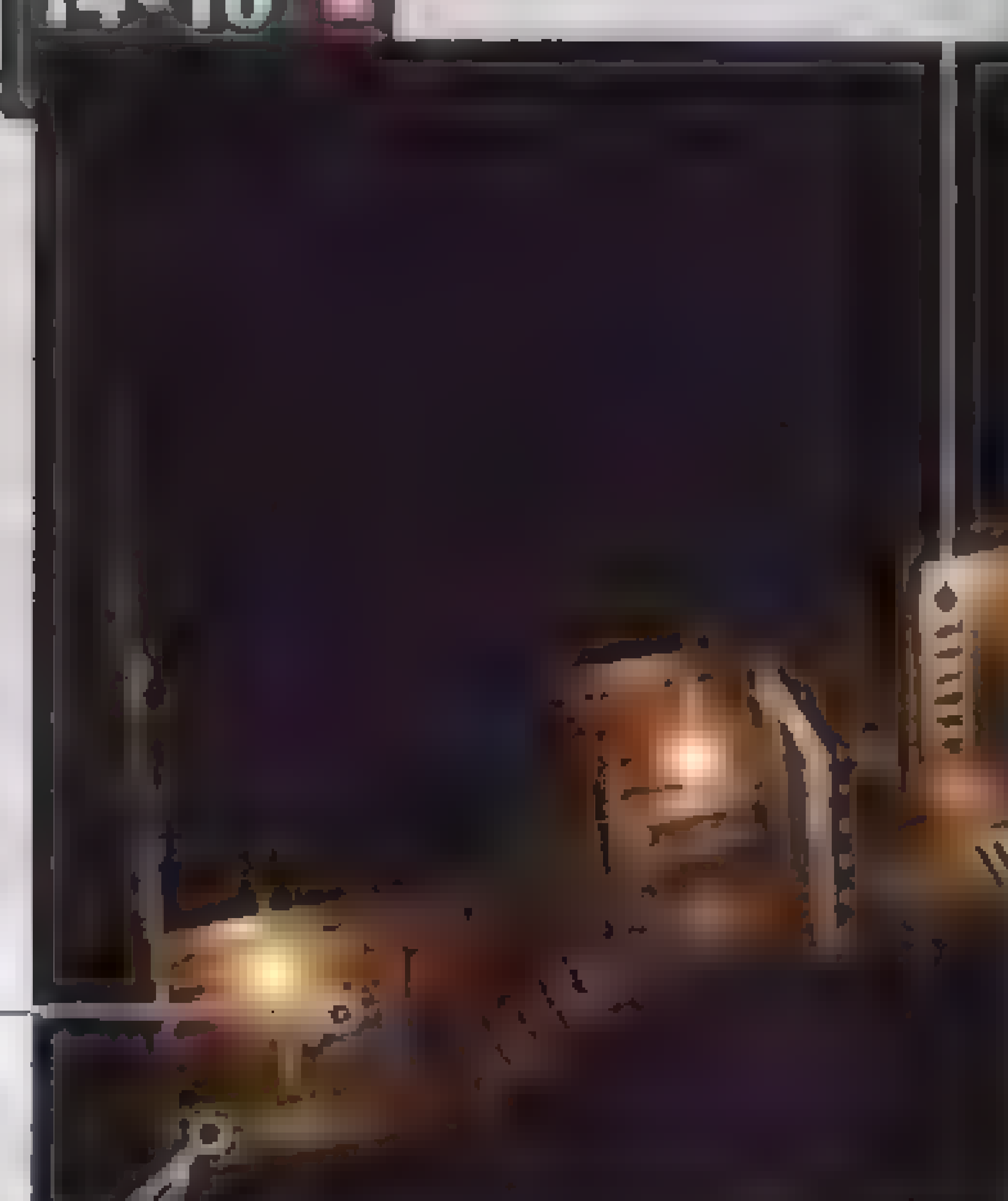


※幽霊船イベント後、移動可能

(→P.360)

14-5

14-10



バーニング







※4…一度取ったあとは復活しない
※5…勝利、または逃走したかにかかわらず一度しかバトルできない
※6…扉のカギを入手後、船員に話しかけると入手可能
※7…ツクヨミ離脱後、船員に話しかけて「眠い……」を選択すると利用可能
※8…操作キャラクターがヤマネコに変わったあとは入手できなくなる

AREA MAP 15

水龍の島

伝説の龍神の1体、水龍が棲むと言われている孤島。島の奥では妖精が集落を作っており、かつてはハスの葉が浮かぶ泉で彼らの姿を見ることができた。最近は他種族の侵略や異常気象の脅威にさらされ、妖精たちはキビしい生活を強いられている。

Home

水龍の島という別名のとおりに、島の各所から清らかな水がわき出し、美しい様相を見せる。ただし、訪れるタイミングしだいでは、妖精たちが全滅し、エフトが洞窟の外にまで現れるようになる（→P.260）。

出現モンスター

●エイエイ	P.174
●エフト	P.173
●サイドステップ	P.174
●★水龍	P.174
○ドワッフ	P.160
○★ドワッフ	P.160
○ノッポドワッフ	P.161
○ヒゲドワッフ	P.160
○★ワッホイタンク	P.163

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	水の息 青龍神の祈り
共有エレメント	●アクアボール ●Gフロッグ ●ハイグリップ ●フリーズ
固有エレメント	●ラズフラワー
武器	フラワーロッド
防具	うろこのドレス そよ風のマント
アクセサリー	マジックリング
素材	はかね

HOME WORLD



※1……水の息を入手するイベントのときのみ、おじいさんに話しかけると 2-11 →P.302 へ船で運んでもらえる
※2……ドワッフ襲撃イベントを見る前に、死炎山でのジュカール&ソルトンとのバトルに勝利した場合（妖精全滅時）は、その時点で敵の配置がソクヨミ離脱後と同じになる

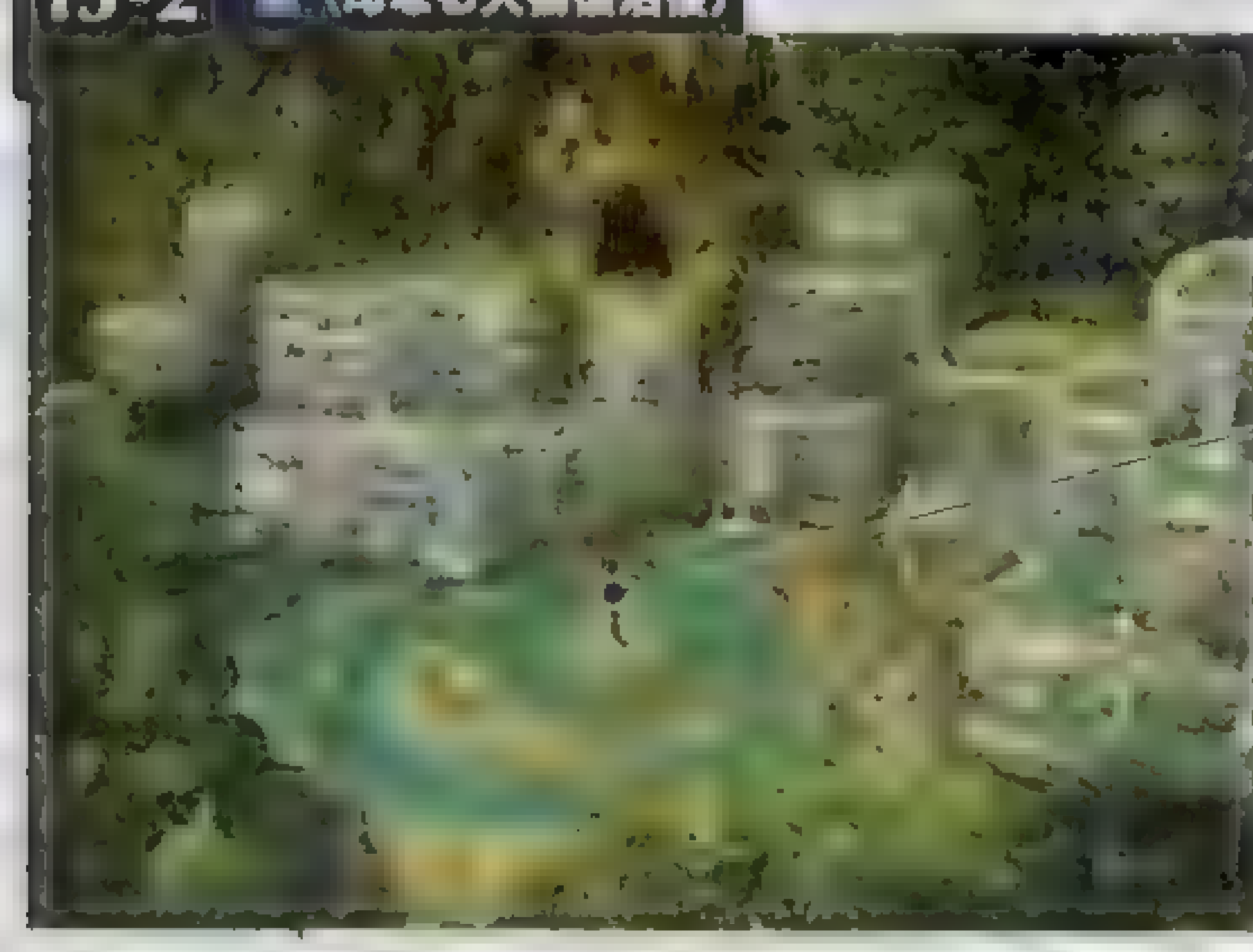
15-3



HOME
【トワッフ襲撃イベント時】
トワッフ×2
ノッポトワッフ×1
ヒゲトワッフ×2
★［トワッフ / ヒゲトワッフ×2 / ノッポトワッフ×3］
【ツクヨミ離脱後 ☆2】
エフト×3

15-4 (→P.366)

15-2（母なる大樹復活後）



ラズフラワー (→P.36)
フラワーロッド (→P.221)

15-2



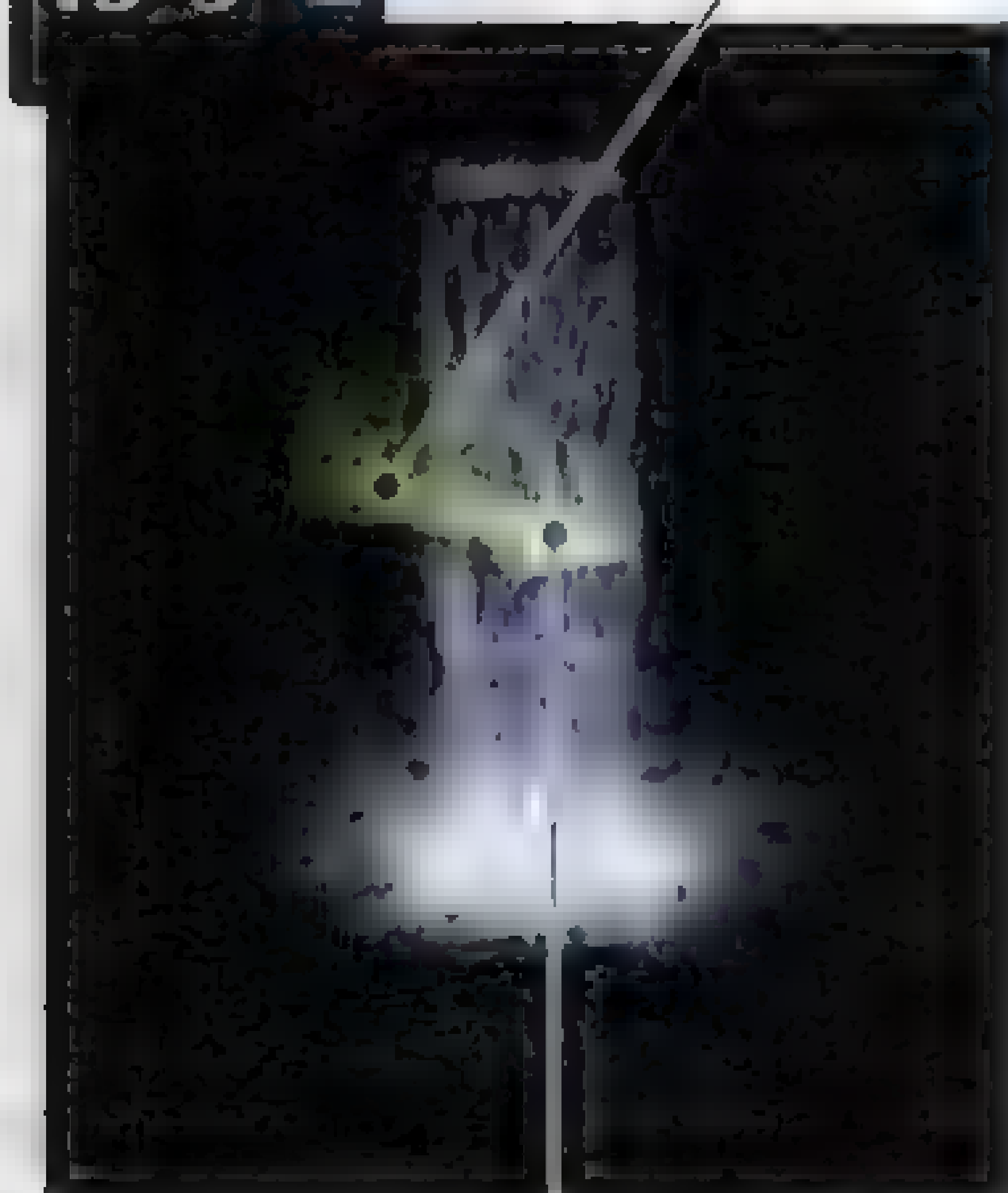
マジックリング

HOME
【トワッフ襲撃イベント時】
ノッホドワッフ×2
ヒケトワッフ×3
【妖精全滅時】
エフト×3

ハイグリップ
そよ風のマント (→P.229)

うろこのドレス（→P.229）

15-5

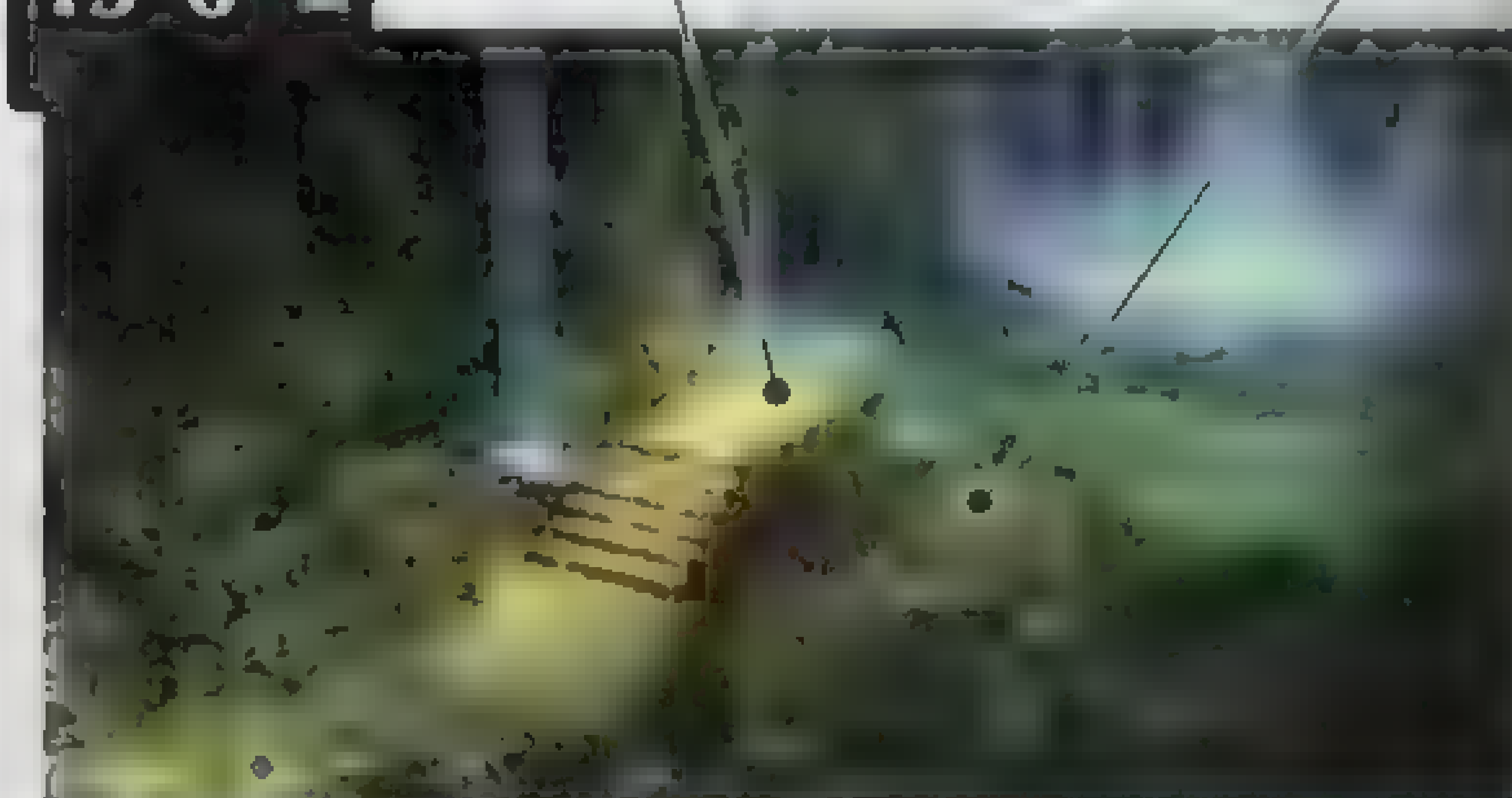


【ドワッフ襲撃イベント時】
ヒゲドワッフ×1

青龍神の祈り（→P.239）

氷の息（→P.237）
Gフロッグ（→P.105）

15-6



【ツクヨミ離脱後】
★水龍

（→P.365）
15-3

15-4



【ドワッフ襲撃イベント時】
ドワッフ×1
ノッポドワッフ×1
★［ワッホイタンク / ドワッフ / ドワッフ］

【ツクヨミ離脱後 ※2】
エフト×1
サイドステップ×2 ※3

※2……ドワッフ襲撃イベントを見る前に、死炎山での…トンとのバトルに勝利した場合（妖精全滅時）は、その時点で…置がツクヨミ離脱後と同じになる
※3……※2の条件を満たしており、なおかつツクヨミが仲間にいると…出現しない。また、15-6 への道をふさいでいるサイドス…は、一度倒したあとは復活しない

Another

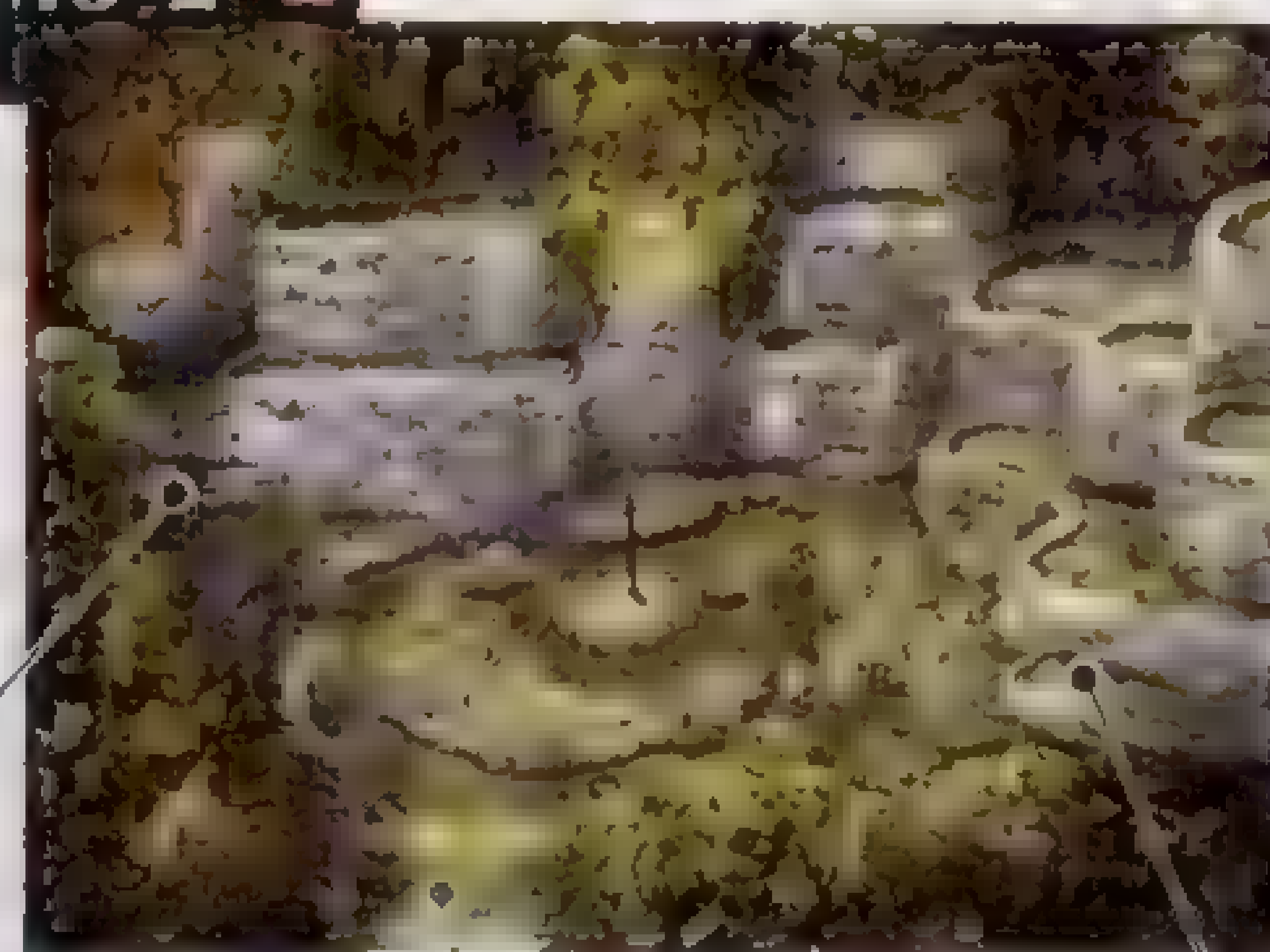
異常気象で水源が涸れてしまったため、岩肌が露出し、木々の緑も失われている。洞窟の入口は氷の壁によってふさがれており、探索することができるのは、泉の跡地と妖精たちの集落の2ヵ所だけだ。

[illegible]	
スコッポ	P 163

[illegible]
なし

[illegible]	
キーアイテム	骨太なろっ骨
素材	虹色の貝殻 はがね×4

15-2



15-1



ANOTHER
スコッポ×2

ワールドマップへ

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
洞窟の内部	入ることかできる	入ることができない
母なる大樹	ドワッフ襲撃イベント中のワッホイタンク戦後にロゼッタの死を見届けたときのみ、星の塔が出現したあとに葉が生い茂る	幹だけが残っている
ラズリー	ヒドラの沼でオクトガルにつかまっている。キッド救出イベント中に助けると仲間になる (→P.36)	風に流されて飛んでいったまま行方不明
ロゼッタ	死炎山でのシュガール&ソルトンとのバトルに勝利する前に水龍の島へ行くと登場。ただし、キッド救出イベントでラズリーを救出しており、なおかつヒドラ戦でラズリーをパーティーに加えていなかった場合は、ドワッフの襲撃により命を落とす	つねに健在
ドワッフ	死炎山でのシュガール&ソルトンとのバトルに勝利する前に水龍の島へ行くと登場。ただし、キッド救出イベントでラズリーを救出しており、なおかつヒドラ戦でラズリーをパーティーに加えていた場合をのぞき、ワッホイタンク戦後に全滅する	いない
調査隊	いない	いる
水龍	洞窟の最深部にいる	いない

AREA MAP 16

死炎山

炎龍の力によって熱地獄と化している山。溶岩に足を踏み入れると、みるみるうちに体力を奪われてしまうが、氷の龍を使えば溶岩を凍結させることが可能。なお、一度でも死炎山・西までたどり着けば、以降はワールドマップ上で通過できる。

Another

はじめは🅐古龍の砦へ向かうときの通り道として、2度目は炎龍から赤龍神の祈りをさずかるために訪れる。操作キャラクターがヤマネコに変わったあとは、西側の出口がくずれて🅐古龍の砦へ行けなくなるので注意。

出現モンスター

アカニィ	P.164
★炎龍（変身前）	P.164
★炎龍	P.175
★カーシュ	P.149
ガオンジャ	P.164
★シュカール	P.150
ゾア	P.155
ソルトン	P.150
ドギィ	P.164
マルチェラ	P.158

仲間になるキャラクター

なし

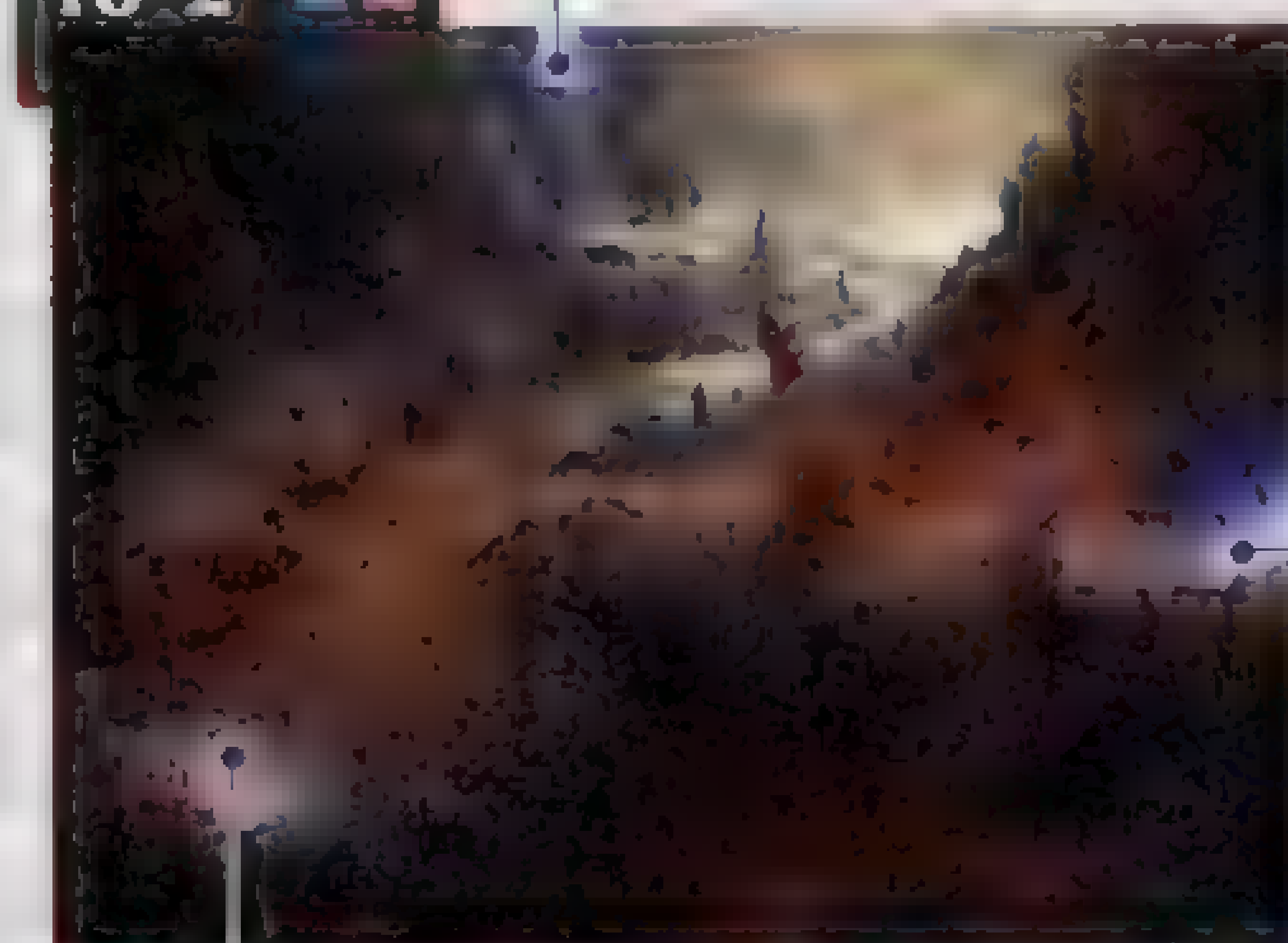
入手アイテム（宝箱・エレメント）

キーアイテム	赤龍神の祈り
共有エレメント	カプセル タブレット×2 凹ヒート ホマー メルトストーン
アクセサリー	しっぷのぼうし 上級魔剣士の証

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

16-4 (→P.370)

16-2



ANOTHER
★ ※2 [シュカール ソルトン]
トギィ×3 ※3

HOME
ブッフ×3

16-1



🅐タブレット

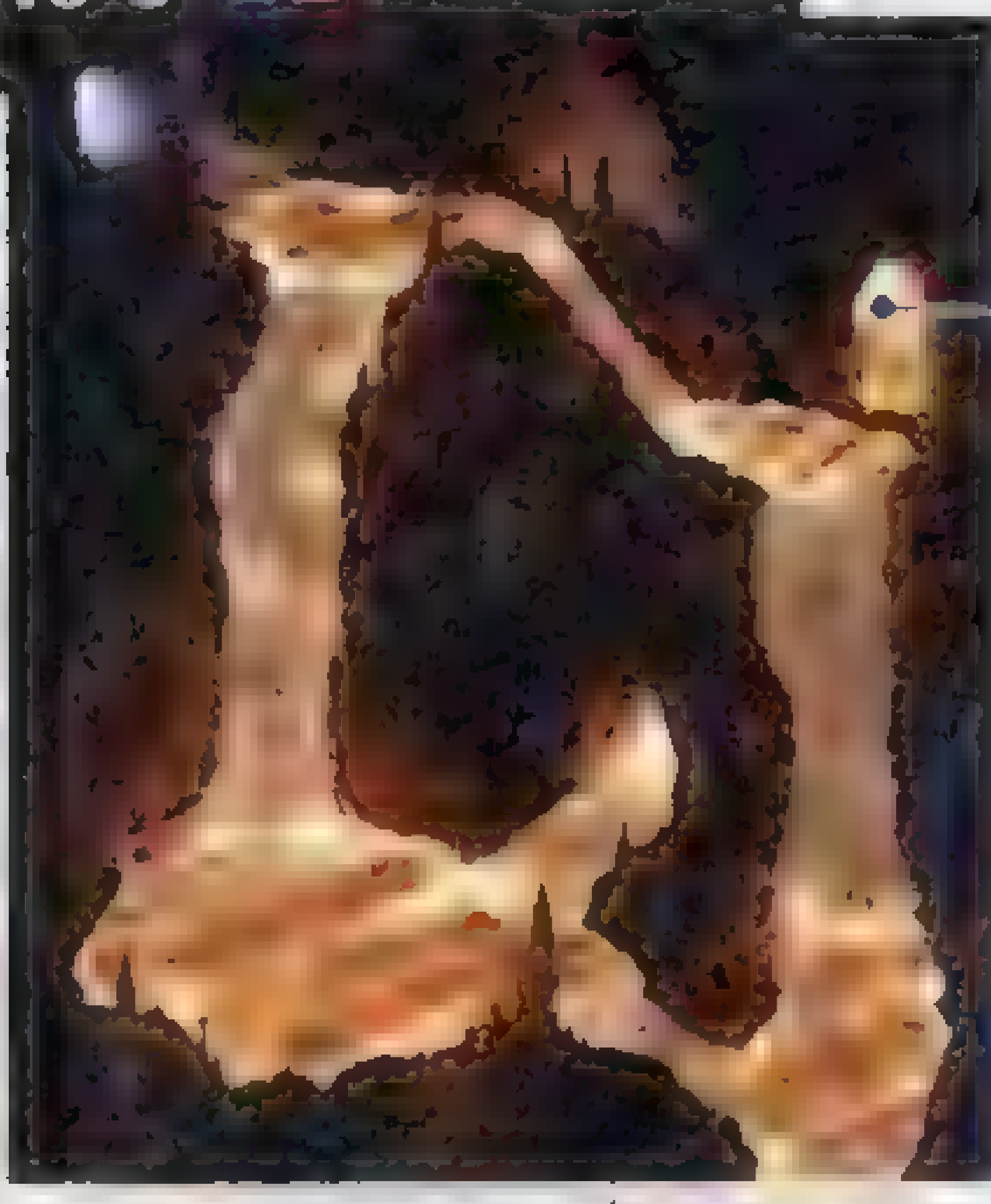
ANOTHER
アカニィ×1
ガオンジャ×1

HOME
アカニィ×1
トキィ×1

🅐メルトストーン ※1

ワールドマップへ（死炎山・東）

16-3 (ツクヨミ離脱後／凍結)



ANOTHER
ガオンシャ×4

HOME
ドキィ×4

16-3



ANOTHER
カオンジャ×4

HOME
ドキィ×4

16-1 (凍結)



ANOTHER
アカニィ×1
ガオンシャ×1

HOME
アカニィ×1
トギィ×1

Home

龍の涙を持って🅗古龍の砦へ向かうときに通る。🅗テルミナでボートを手に入れた時点からここを訪れることができるものの、すべての場所が探索可能となるのは、ツクヨミが仲間から離脱したあとだ。

出現モンスター

アカニィ	P.164
カオンジャ	P.164
トギィ	P.164
ブッフ	P.174

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム＆エレメント

共有エレメント	ウィーク ハイマッスル ヒート
アクセサリー	赤いブローチ
素材	デナドロ石 ミスリル銀

※1……岩を転落させたあとは入手できなくなる
※2……氷龍の島でドワーフからレヘルスターを獲得しなかった場合のみ、レヘルスターが手に入る
※3……シュカール&ソルトンが出現するときは「×2」となる

16-6 (操作キャラクターがヤマネコにまわったあと)



ANOTHER
★炎龍

赤龍神の祈り (→P.239)

16-4 (凍結)



ANOTHER
アカニィ×1
トキィ×1

HOME
アカニィ×2

カプセル
デナドロ石

ANOTHER WORLDのみ

16-4



ANOTHER
アカニィ×1
トキィ×1

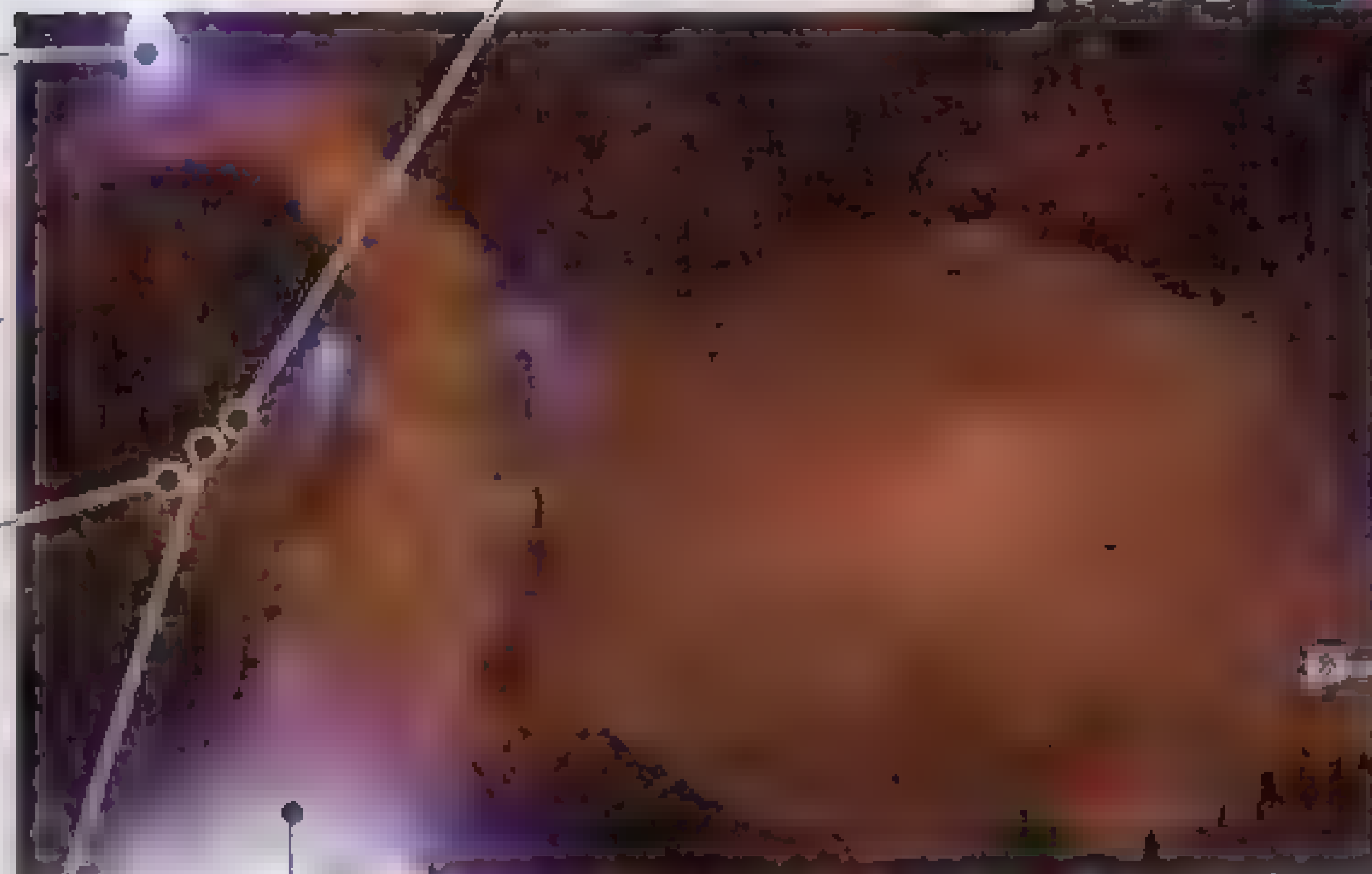
HOME
アカニィ×2

ヒート ※1

16-2
(→P.368)

タブレット
ミスリル銀

ワールドマップへ（死炎山・西）



16-6

ヒート

ウィーク

ハイマッスル

ANOTHER
★炎龍（変身前）
★［カーシュ／ソア／マルチェラ

HOME
ドキィ×6

16-5（凍結）



ANOTHER
アカニィ×1
トキィ×4

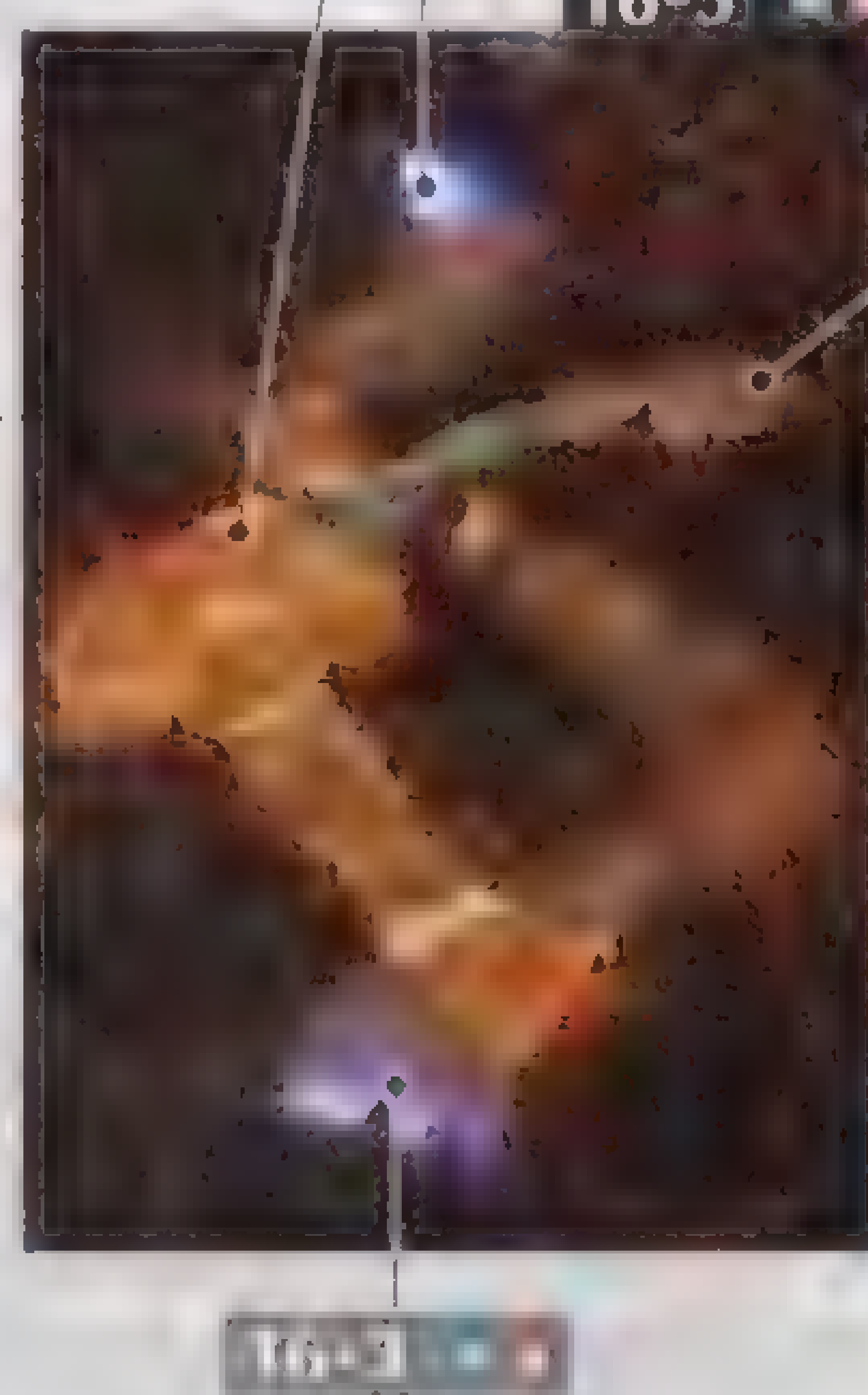
HOME
アカニィ×1
ブッフ×2

※アカニィと戦う場合は、フィールドエフェクトが（赤）となる

上級魔剣士の証 ※1

16-5

しっぷのぼうし
赤いブローチ



※アカニィと戦う場合は、フィールドエフェクトが（赤）となる

ANOTHER
アカニィ×1
トキィ×4

HOME
アカニィ×1
ブッフ×2

16-3

（→P.369）

※1…岩を凍結させたあとは入手できなくなる

HOME WORLD と ANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
西側の出入口	つねに通行可能	カオスフィールド脱出後はくずれているため、古龍の砦へ行くことができない
炎龍	いない	西側の出入口付近で登場

死火山

AREA MAP 17

古龍の砦

いまは亡き龍族が地上に遺した遺跡のなかで唯一、完全な形で現存するもの。奥に用意された数々の試練を乗り越え、六龍を象徴する水晶の光をすべて消せば、儀式の間があるフロアへ移動でき、そこで龍の涙の力を発揮させることが可能となる。



Another

もともと砦にいるモンスターだけでなく、アカシア龍騎士団も行く手をはばんでくる。儀式の間への扉を開けると自動的に蛇骨大佐戦、ヤマネコ戦へと進み、以後はここに入ることができなくなってしまう。

[illegible]

アカシアチーフ	P.152
アカシア兵	P.152
アカシア龍兵	P.165
★アカシア龍兵	P.165
カメイ(変身前)	P.166
★カメイ	P.167
★巨大ネバルー	P.166
★サンフェイサー	P.166
★蛇骨大佐	P.167
デホラ	P.165
★ドラグナー	P.166
ナイトフライヤ	P.148
バットクロウ	P.165
ペーパートール	P.165
マシンナリー	P.148
★ヤマネコ	P.167

[illegible]

なし

[illegible]

共有エレメント	ウーハー
	カプセル
	コメット
	テトキシン
	凹トルネード
	ニードル
	バーニング
	ヒールウイント
	凹ボルケーノ
	メルトストーン
	ライトニング
アクセサリー	悪魔のお守り
	海のお守り
	大地のお守り
	天使のお守り
	炎のお守り

HOMEWORLD / ANOTHERWORLD 共通



※1……H水龍の島でトワープ襲撃イベントを見る前に、A死海にてショウカー・ソルトンとのバトルに勝利している場合のみ出現

(→P.378)



17-3（青、赤、緑、黄の各色の水晶を調べたあと）

17-3


(→P.375)
(→P.374)
(→P.376)
(→P.377)

Home

龍の涙を入口の石板にセットすることで、すべての水晶を調べた状態となり、難なく儀式の間へ移動できる。ただし、各部屋にある宝箱からは貴重なものが手に入るので、くまなく探索しておきたい。

出現モンスター

●カメリオ	P.178
カルゴル	P.178
●★ダークセルジュ	P.179
マシンナリー	P.148

仲間になるキャラクター

龍の子	P.53

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	愛の涙の破片
共有エレメント	●アイスバーグ ●アンチブラック アンチホワイト サンダーハレー トルネート ●ホーションx6 ホルケーノ
素材	デナトロ石x4

17-6



石碑 →P.263

17-5（階段を出現させて石板にふれたあと）



黄色の水晶

ライトニング
サンダーバレー

17-5



並び順を入れかえる床

大地のお守り
デナドロ石

階段のスイッチ

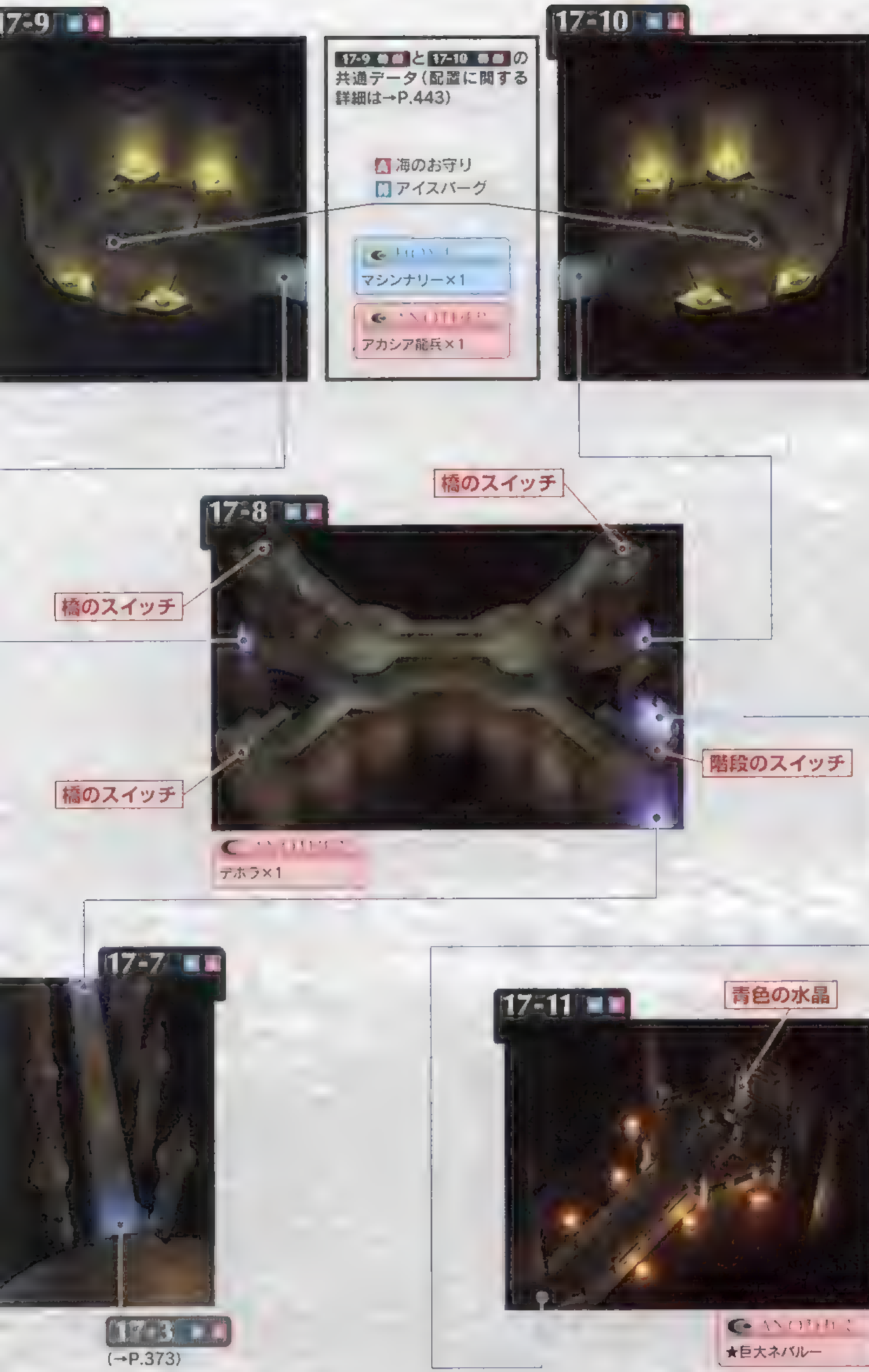
石板

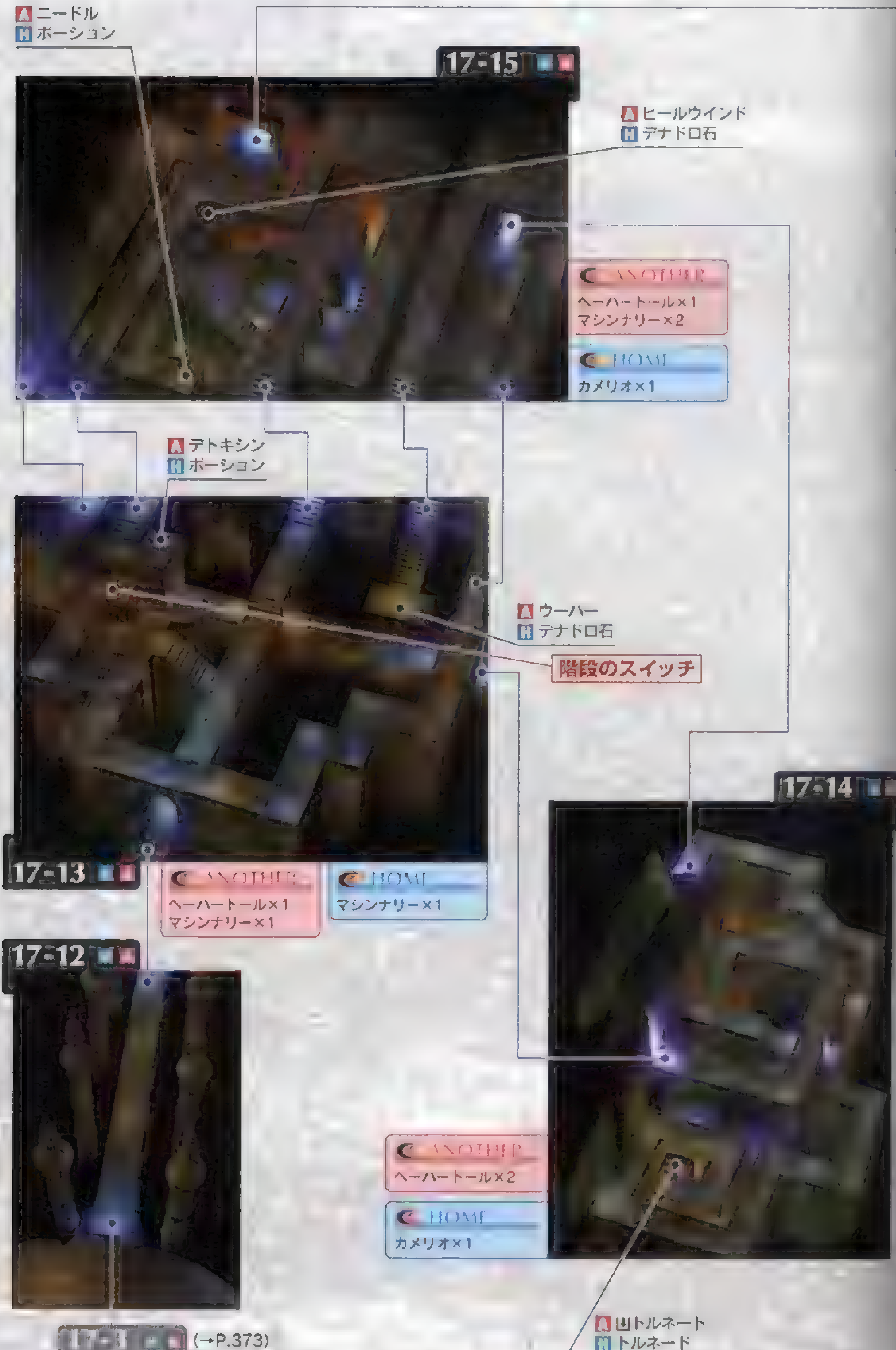
テボラ×2

17-4



17-3
(→P.373)


17-9
17-10
17-9 と 17-10 の共通データ（配置に関する詳細は→P.443）
海のお守り
アイスバーグ
マシンナリー×1
アカシア龍兵×1
橋のスイッチ
17-8
橋のスイッチ
階段のスイッチ
橋のスイッチ
デホラ×1
17-7
17-11
青色の水晶
★巨大ネバルー
17-3
(→P.373)



A ニードル
H ポーション
17-15
A ヒールウインド
H テナドロ石
ANOTHER
ヘーハートール×1
マシンナリー×2
HOME
カメリオ×1
A テトキシン
H ポーション
A ウーハー
H テナドロ石
階段のスイッチ
17-14
17-13
ANOTHER
ヘーハートール×1
マシンナリー×1
HOME
マシンナリー×1
17-12
ANOTHER
ヘーハートール×2
HOME
カメリオ×1
17-1
(→P.373)
A 山トルネート
H トルネード


17-16
緑色の水晶
17-17
17-21 (→P.373)
ANOTHER
★トラクナー
17-18
龍の彫像(→P.262)
17-19
a b c d
赤色の水晶
メルトストーン
デナドロ石
ハーニング
ホルケーノ
17-20
炎のお守り
ホーション
ボルケーノ
ホーション
赤い発光体
(休息所：無料)
e
f
g
h
ANOTHER
マシンナリー×2
HOME
マシンナリー×2


17-24
黒色の水晶
★カメイ
17-21
白色の水晶
昇降装置
★サンフェイサー
★タークセルシ 1
(→P.373)
ふ化装置
17-22
17-22


17-23
17-25
悪魔のお守り
アンチホワイト
転送装置
17-24 で黒色の水晶にふれたあと
17-27
(→P.380)
カプセル
ポーション
天使のお守り
ポーション
アカシアチーフ×1
アカシア兵×2
デボラ×1
コメット
アンチブラック
アカシア龍兵×1
バットクロウ×1
17-26

17-28



ANOTHER
★蛇骨大佐
★ヤマネコ

17-27



17-28



H 愛の涙の破片(→P.239)

17-24 (→P.379)

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
中央の塔	スティーナから借りた龍の涙を入口の石板にセットすると、すべての水晶を調べている状態にできる	出現させるには青、赤、緑、黄の水晶を調べる必要がある
ふ化装置	ひとつだけ作動している	作動していない
	卵はひとつもない	割れた卵が4つある

AREA MAP 18

カオスフィールド

空も地面も水も建物も、そして生息しているモンスターさえも、まるで油絵で描かれたかのような混沌の世界。ここから脱出するためには、スプリガンが持つ鍵を使って塔に入り、そこで「真実の扉」を開けていかなければならない。

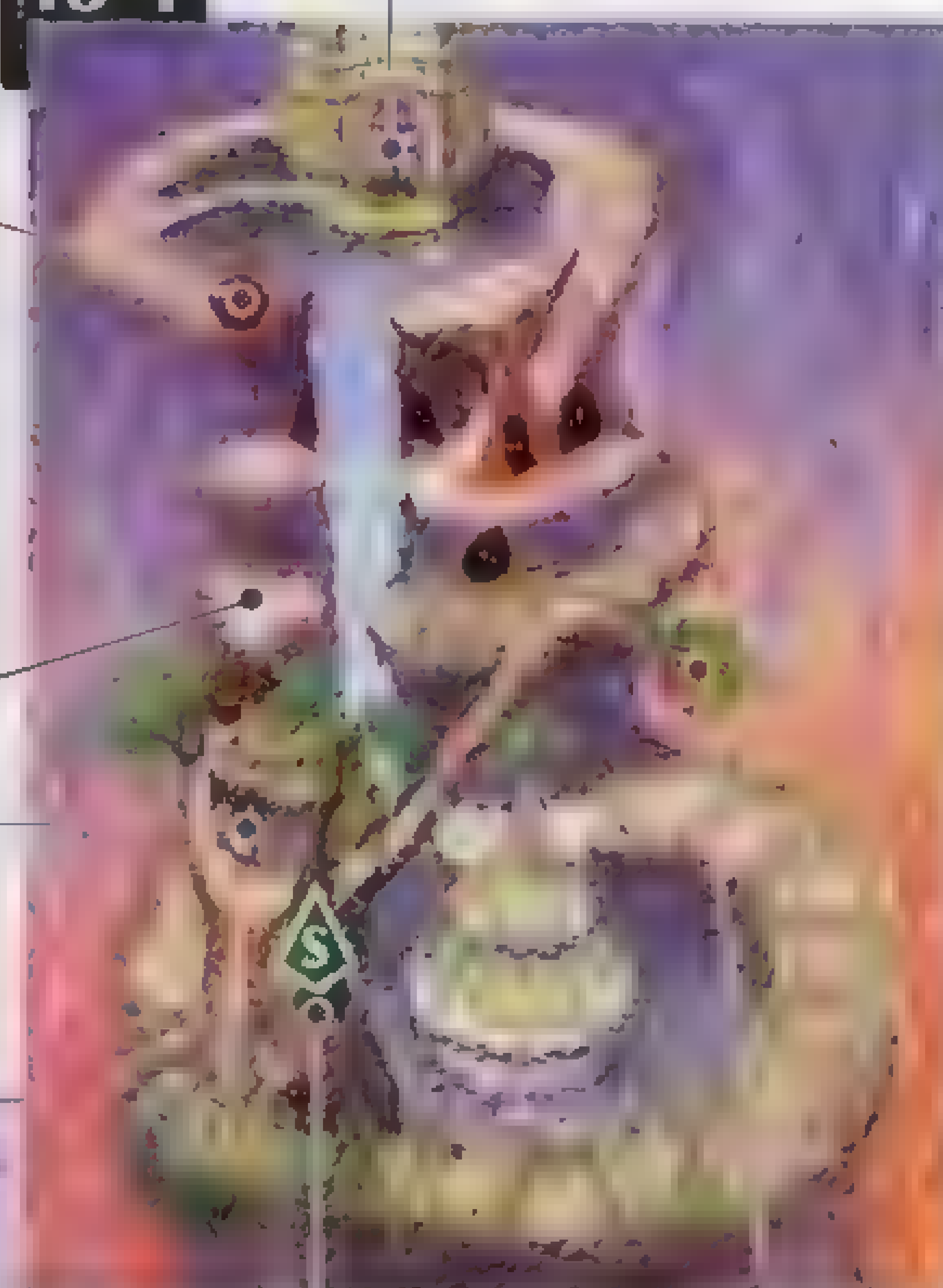


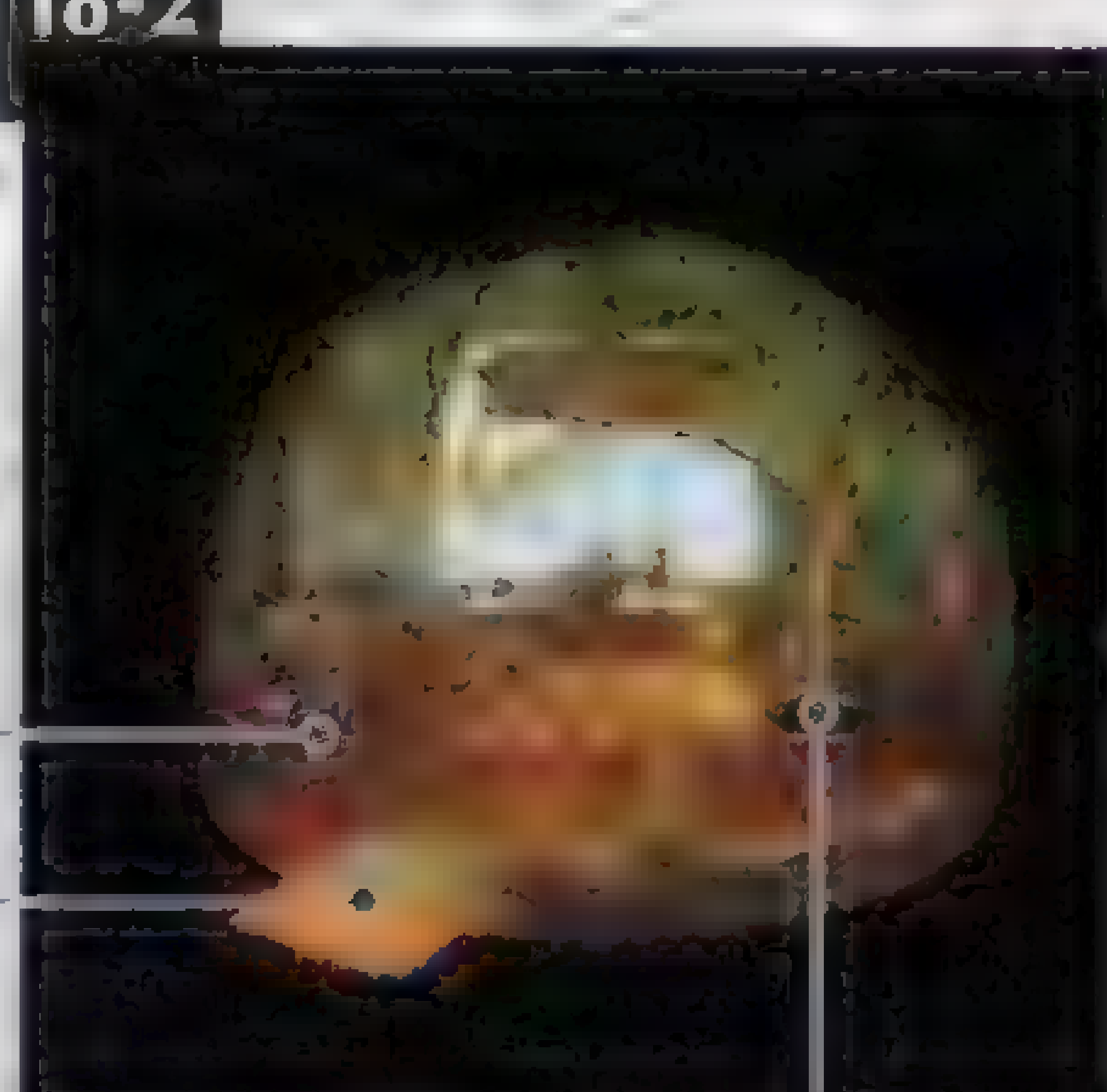
操作キャラクターがヤマネコに変わったときのスタート地点。死海消滅後にＨオパーサの浜で次元のゆらぎを見たあとなら再度訪れることができるが、クロノクロスを持っていること（→P.436）。

出現モンスター	
●カオスモンキー	P.167

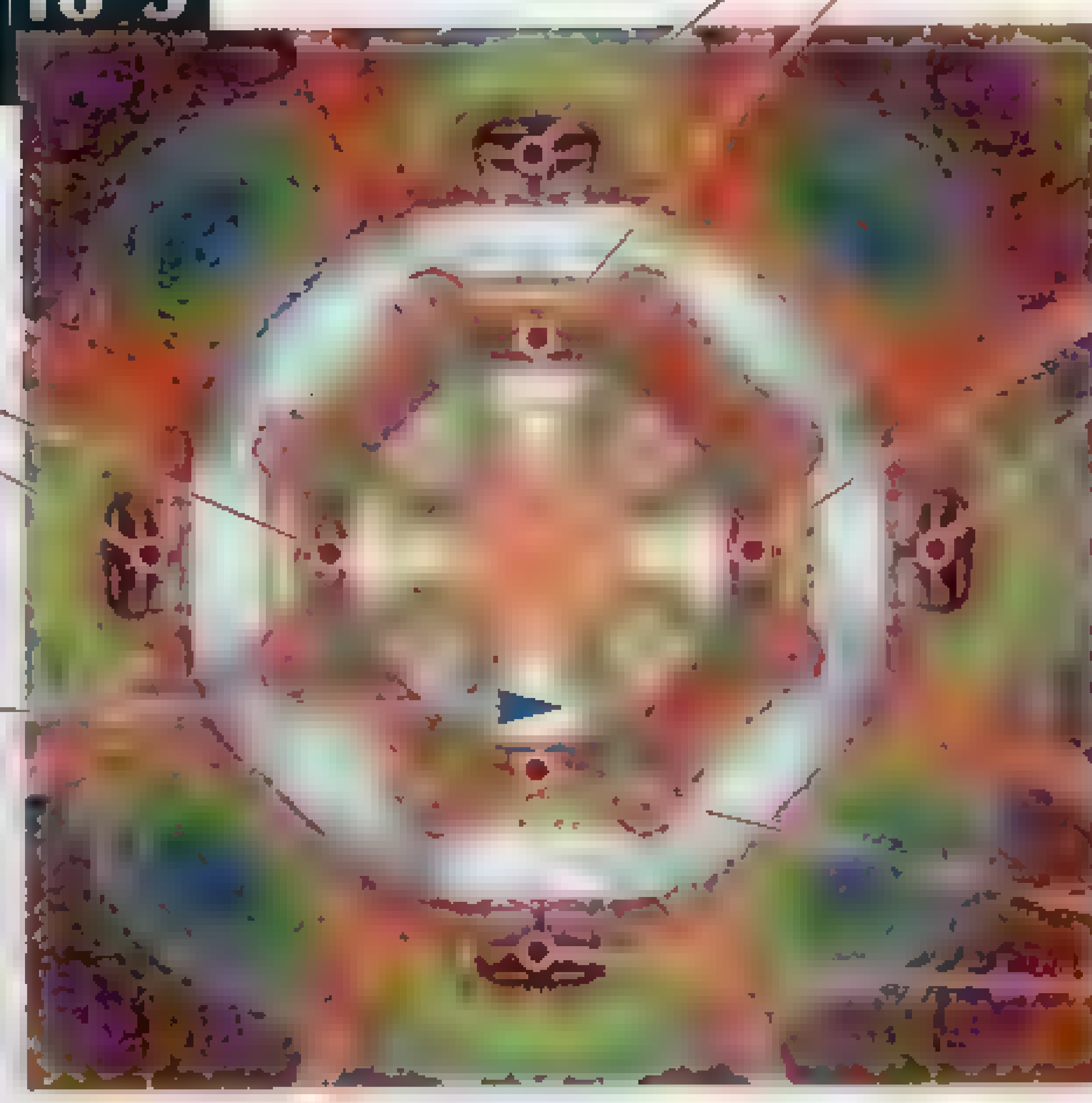
仲間になるキャラクター	
◎スプリガン	P.47
●ツクヨミ	P.26

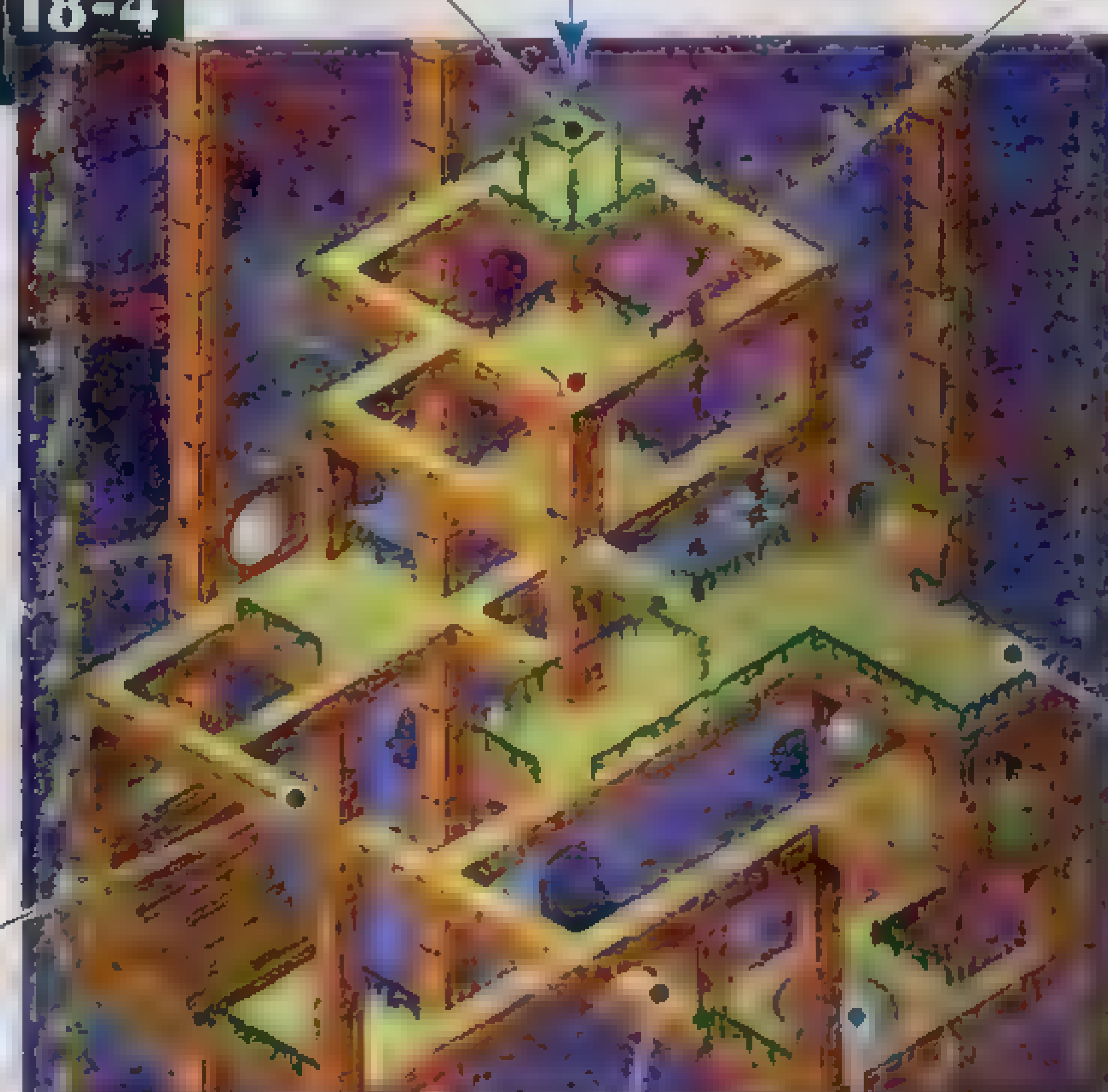
入手アイテム＆エレメント	
キーアイテム	星色のお守り袋 ※1
共有エレメント	リバイブ
アクセサリー	下級魔剣士の証
素材	ミスリル銀×2





※1……ここまでに星色のお守り袋を手に入れていないときのみ入手可能
※2……はじめてカオスフィールドにきた直後は、木の実を落としてスプリガンを家の外へおびき出しているあいだのみ移動可能
※3……スプリガンに扉のカギを開けてもらってから、カオスフィールドを脱出するまでのあいだのみ移動可能

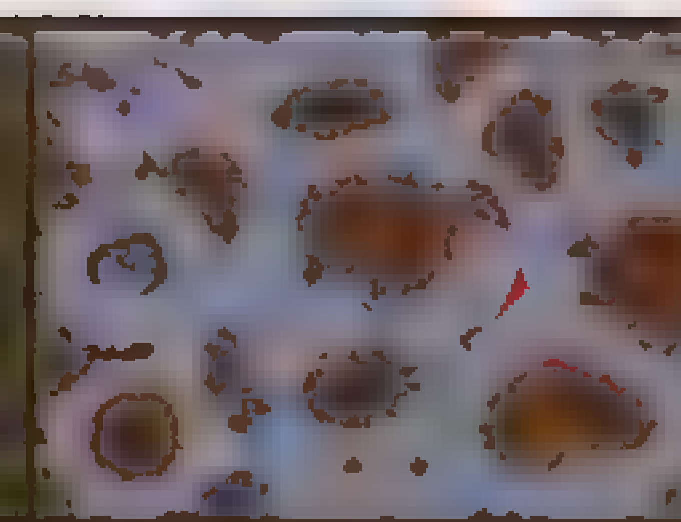




※1　ここまでに、星色のお守り袋を手に入れていないときのみ入手可

AREA MAP 19

次元の狭間



ヒドラの沼の南東にある孤島から入ることができる（HOME WORLDとANOTHER WORLDのどちらからでも入れる）。ストーリーの進行には直接関係ない場所だが、ここでは次元を超えて集まったモンスターたちと戦うことが可能（→P.450）。

次元の狭間でしか戦えない敵は、前作『クロノ・トリガー』にも登場したヒネカー、マヨネー、ソイソーの3人。彼らとは奥の広場で戦えるが、広場へ通じる扉は2周目以降でなければ開かれない。

出現モンスター

ソイソー	P.187
ヒネカー	P.187
マヨネー	P.187

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

固有エレメント	カッシュアウト
アクセサリー	夢みるこしまき

19-2



※2周目以降のみ移動可能

19-1



AREA MAP 20

マブーレ

大陸からエルニド地方に入植してきた人間たちから迫害を受け、住むところを追われた亜人たちが作った村。自然の地形をできるかぎり変えないようにと考えられているのか、岩山をくり抜いただけのシンプルな家が多い。

Home

エレメントを奪いにくるハンターからのがれるため、亜人たちは海上歓楽街・ゼルベスへ移住しており、はじめて訪れたときは無人の状態。ただし、あるイベントを行なえば復興させることができる(→P.269)。

出現モンスター

●エイエイ	P.174
●エフト	P.173

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

共有エレメント	リターン
固有エレメント	●水撃の調べ
武器	マスターハンマー
フレーム	トラベルチャンス

HOME WORLD




水撃の調べ(→P.57)
20-4
20-5
エレメントショップ
20-6
20-7
20-1 (復興後)
リターン(→P.112)

Another

定住の地を手に入れた現在でも、人間から迫害を受けたという事実を忘れられない亜人たちは、村に人間がやってくると態度を硬化させる。村人から話を聞きたければ、亜人だけのパーティーで訪れるといい。

出現モンスター

●★黒龍　P.177

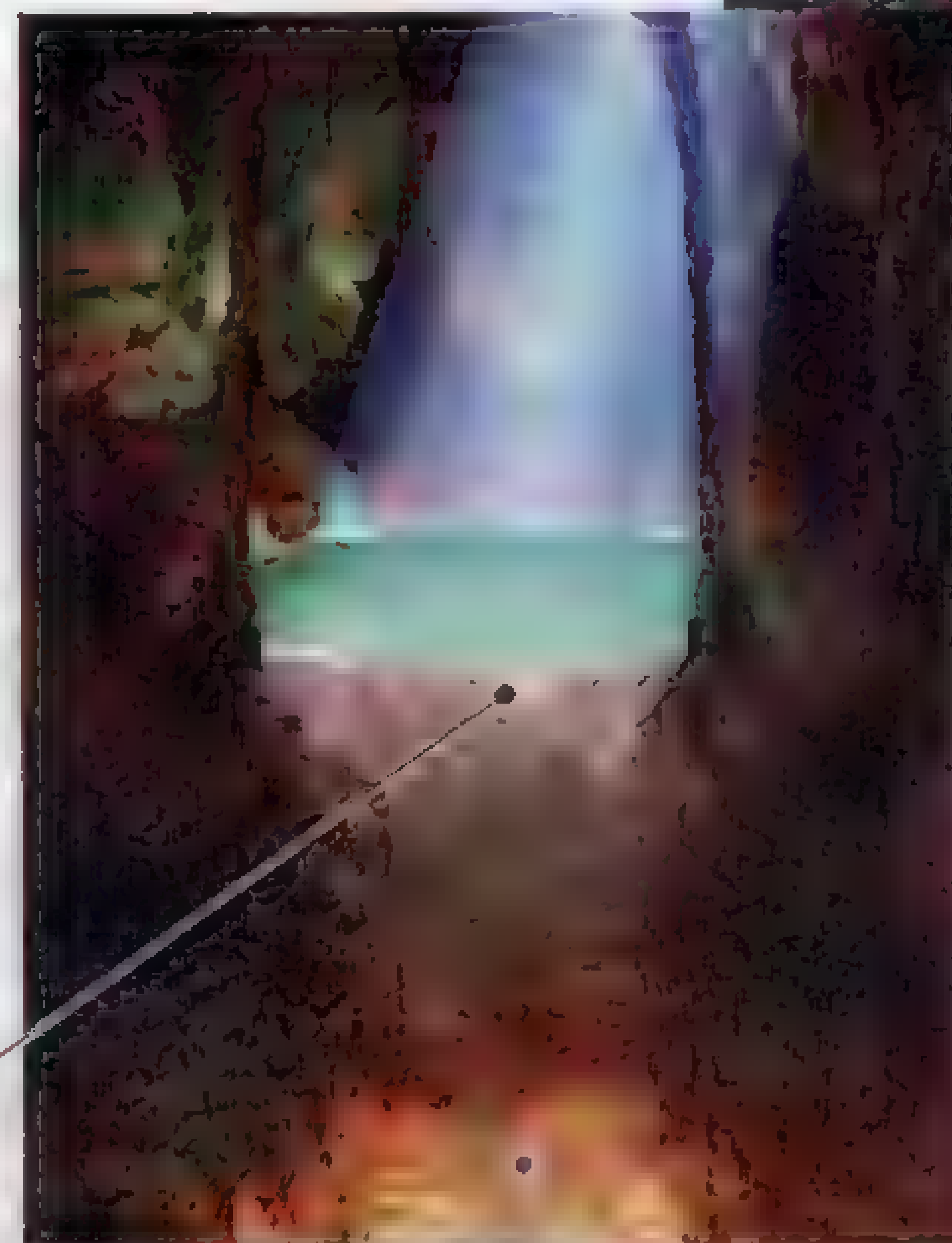
仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム[illegible]

キーアイテム	黒龍神の祈り
フレーム	バレンシアクロス

20-3

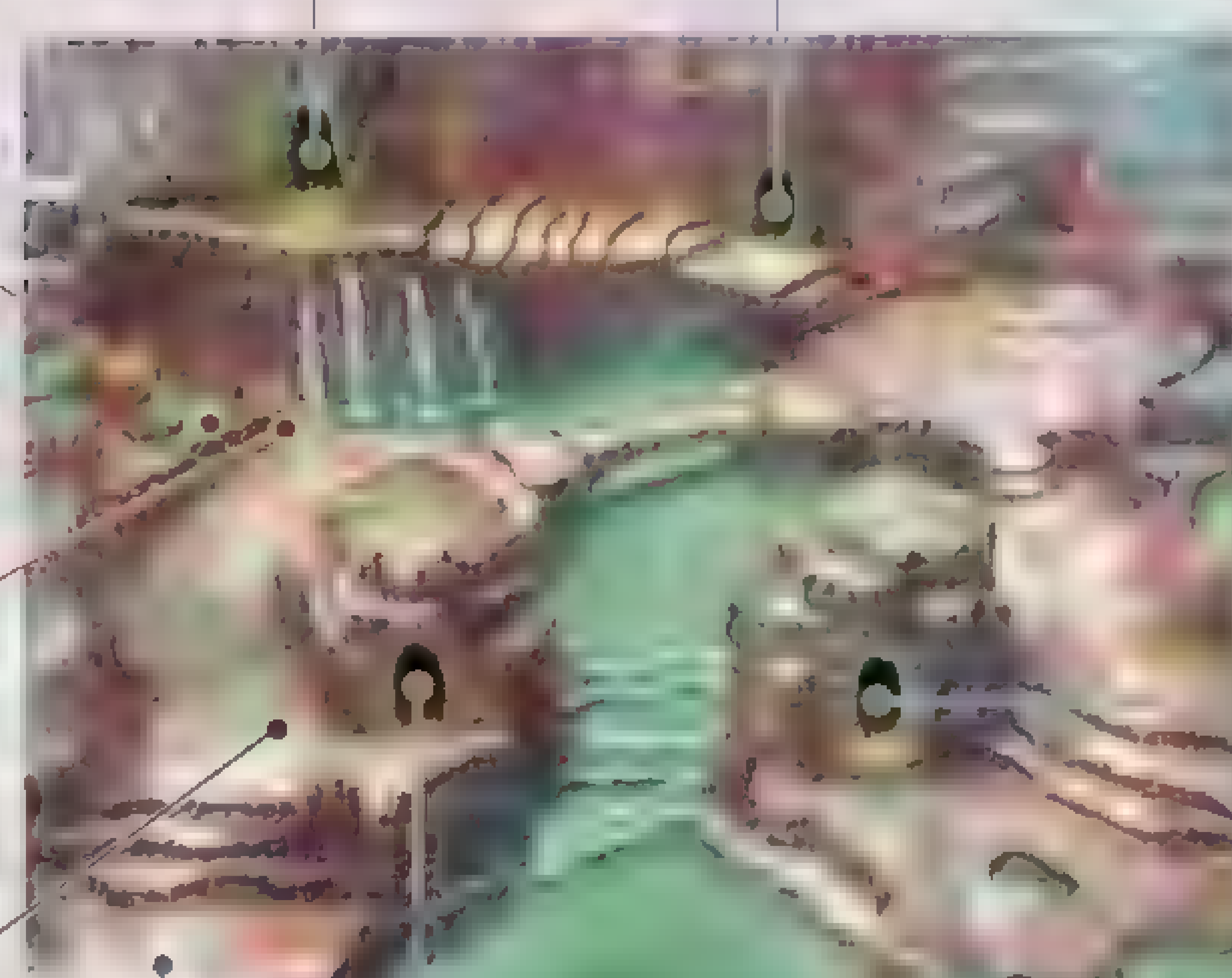


黒龍神の祈り（→P.239）

★黒龍

エレメントショップ（兄）

エレメントショップ（弟）

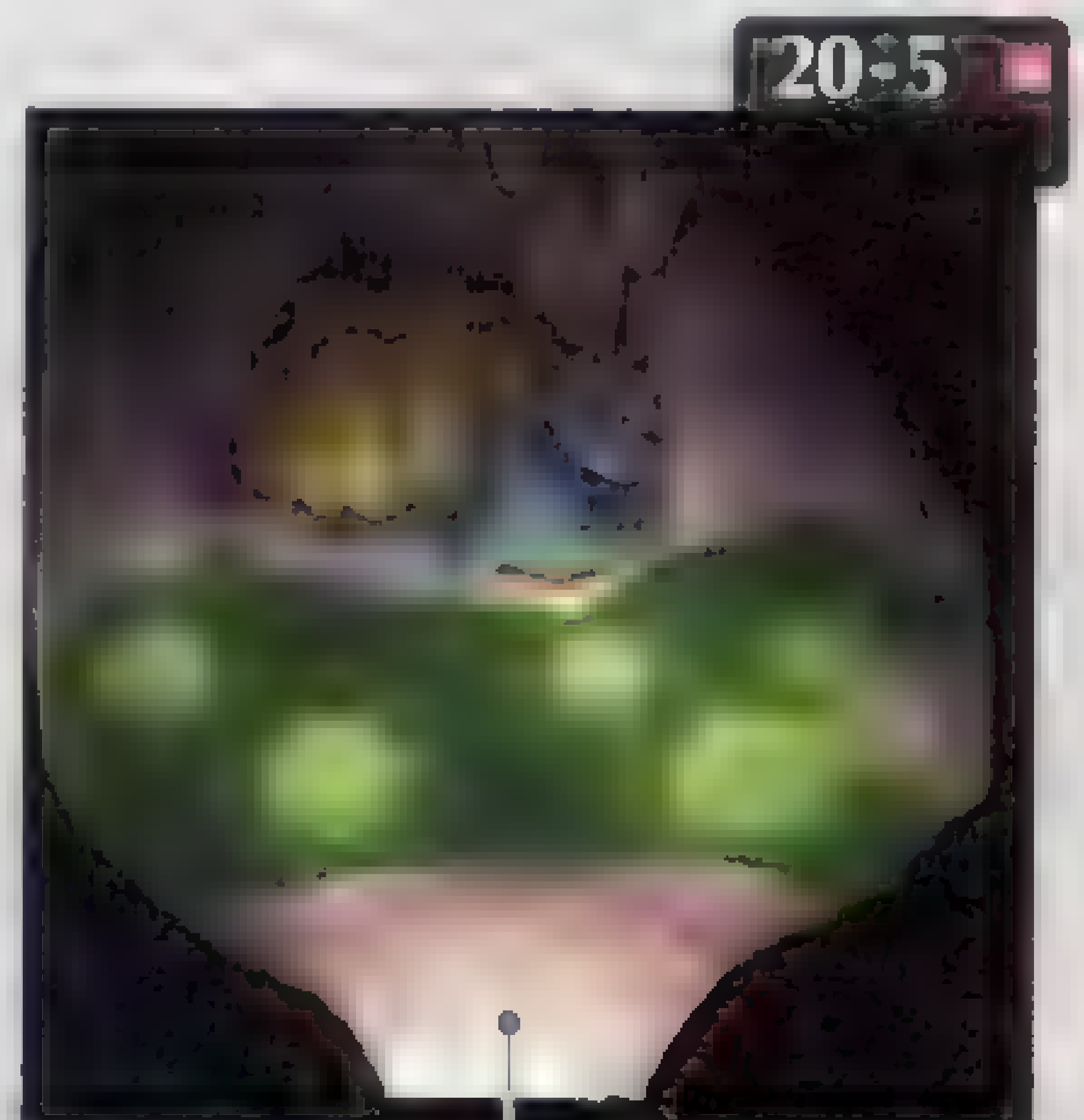


フレーム『バレンシアクロス』（→P.240）

20-1

ワールドマップへ







HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
人間に対する亜人たちの感情	人間との共存を目指している	人間を憎んでいる
住居	復興前は、村の入口近くの家（診療所）と一番奥の洞窟にのみ入ることができる	どの穴にもいつでも入ることができる
	復興後は木造の小屋もいくつか見受けられる	岩をくり抜いた家しかない
エレメントショップ	兄だけが店を出している	兄弟で店を出している（弟は幽霊船イベント後に登場）
トマ14世の調査隊	いる（スラッシュのコンサート開始からマブーレが復興するまでのあいだはいなくなる）	いない
診療所	復興前は誰もいないが、復興後は呪医と自称・弟子がいる	呪医がひとりで診療している
黒龍	いない	村の奥の洞窟にいる（黒龍が眠りから覚めた場合は黒龍神の祈りを手に入れたあと、覚めていない場合は星の塔が出現したあとにいなくなる）

AREA MAP 21

海上歓楽街・ゼルベス

もとはふつうの船だったが、最愛の女性である人魚のゼルベスと死別したのをきっかけに、船長のファルガが海に浮かぶ歓楽街に改築した。モンスター同士を戦わせるグランド・スラムやカジノなど、船とは思えないほど娯楽施設が充実している。

Home

船内の構造は海賊船・天下無敵号とほとんど同じだ。ただし、奇術師のスネフによってネコの姿に変えてもらわなければ進行できない場所もある。どこがそうなのかは、船内にいるネコに注目すればわかるはず。

出現モンスター

★ケンシャ	P.168

仲間になるキャラクター

●イレーネス	P.57
●ジャネス	P.56
●スネフ	P.55
●ミキ	P.66

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	賢者のシオマネキ ハンドル
固有エレメント	●ショックノイズ ●天下無敵斬
武器	銀のオムレツパン
フレーム	モンスターマウス

HOME WORLD

a (→P.393)
b (→P.393)
c (→P.393)

21-1



ワールドマップへ

天下無敵斬(→P.60)

ロープウェイ ※ケンシャとのバトル後に利用可能

21-2



※1

21-6 (→P.391)

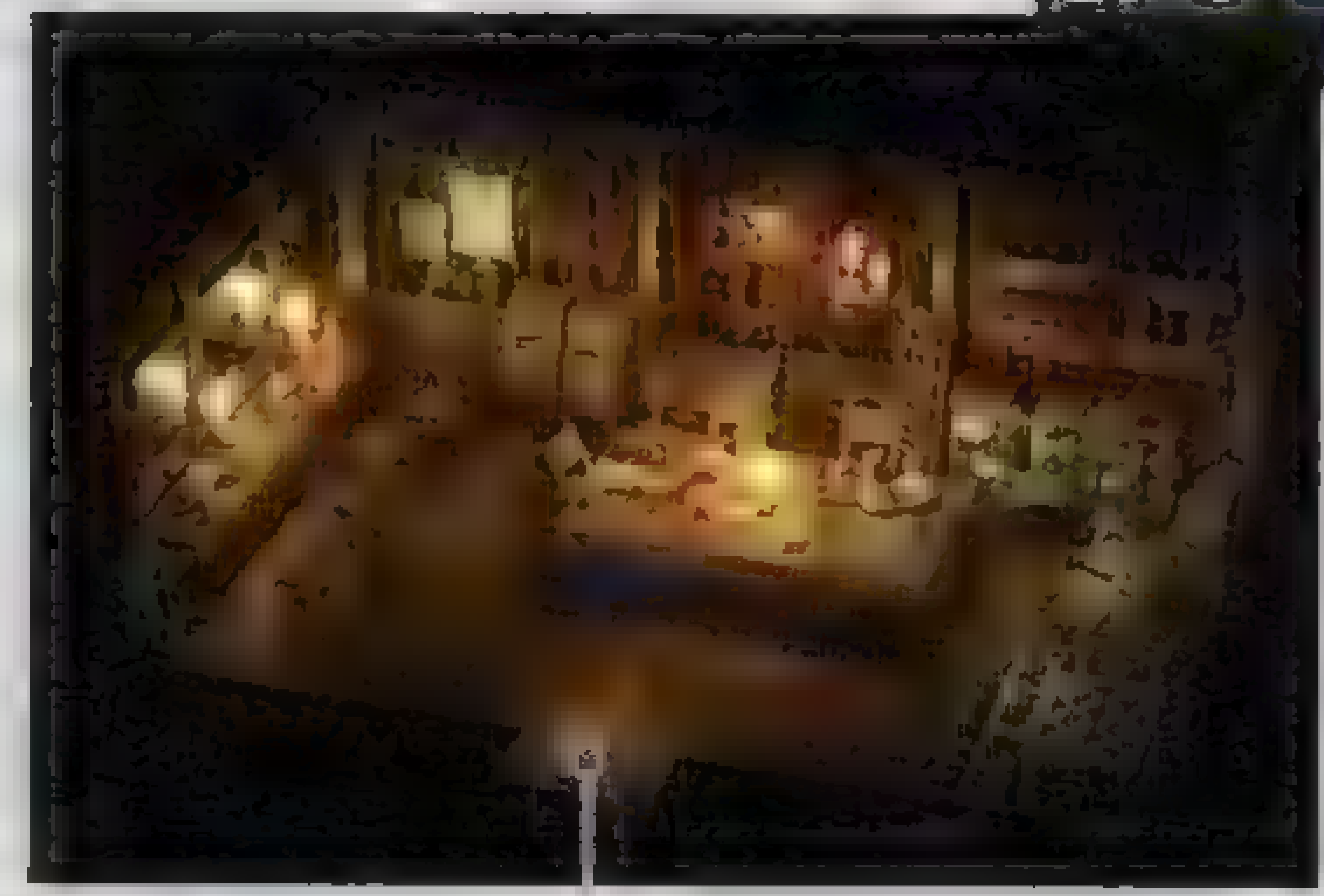
※1……ネコの姿のときは、ロープ上を移動できる。ケンシャとのバトル後は、ロープウェイで移動可能

21-5



ショックノイズ（→P.32）

21-4



21-3



ロープウェイ

21-2（スラッシュの船が出発したあと／→P.278）




21-7
コンパス・ルーレット(→P.445)
21-8
21-11
(→P.392)



※2 … ネコの姿のときのみ移動可能

ハントル

21-15



※2

21-12



※4

※2

21-14



宿屋（休息所：100G）

(→P.390)
21-16



※2…ネコの姿のときのみ移動可能
※3…ネコの姿からもどったあとに移動可能
※4…ネコの姿になってから、スネフにつかまるか 21-11 へ行くまでのあいだは移動可能
※5…ファルカから許可をもらったあとに通行可能



21-13
※3
21-16
賢者のシオマネキ (→P.238)
21-17
HOME
★ケンジャ
a (→P.388)
b (→P.388)
c (→P.388)
※5
21-11
グランド・スラム (→P.204)
21-18

AREA MAP 22

亡者の島

魔物の巣窟と化した洞窟がある、無数の骨で埋めつくされた島。洞窟の奥に位置する岬へと通じる穴は、鎖状の壁によってふさがれており、キーアイテムであるガライ思い出の品を使わなければ通り抜けることができない。

Home

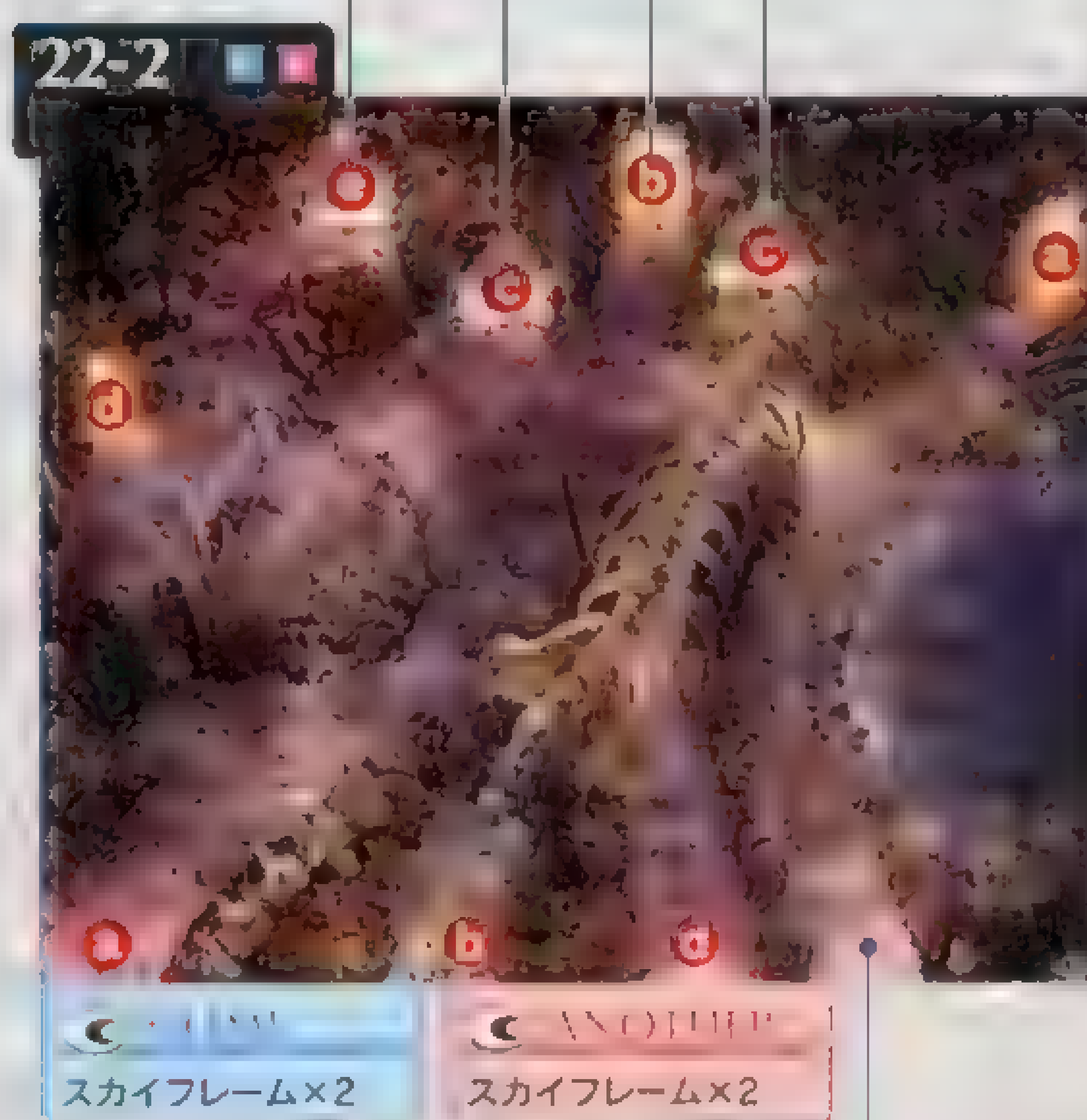
岬にはガライの墓がある。閉じている穴は、その前までカガリを誘導してバトルを行なうと、カガリが消えるときの炎で岩壁が消えて、入ることが可能に。ナタクと戦うときも鎖に対して同様のことを行なう。

カガリ	P.156
★ガライ	P.169
スカイフレーム	P.168
ダイモウジャ	P.163
ナタク	P.169
モウジャダマ	P.163

なし

キーアイテム	イルランザー
共有エレメント	アースクエイク ヒート
固有エレメント	ガライの影
アクセサリー	黄金のティアラ
素材	こうら

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通



※HOME WORLDのみ、22-1 側の穴の前でカカリとのバトルに勝利しなければ移動できない



※1……穴の近くでカカリとバトルを行ない、勝利すれば入手可能となる

※2……倒したあと、一定時間が過ぎるとマップを切りかえなくても復活する

ワールドマップへ

Another

シュガール&ソルトンがA蛇骨館の秘宝庫から持ち出した、形見のペンダントを取りもどすために訪れることになる。HOME WORLDとちがい、閉じている穴はないので、島の探索はラクに行なえるだろう。

[illegible]

◎カガリ	P.156
シュガール	P.150
●スカイフレーム	P.168
ソルトン	P.150
●ダイモウジャ	P 163

[illegible]

なし

[illegible]

キーアイテム	形見のペンダント バラバラの骨
共有エレメント	●リベンジ
固有エレメント	◎ジャイレイター
素材	目玉

イルランザー(→P.238)

ジャイレイター(→P.63)
形見のペンダント(→P.238)



★カライ

カライの墓

ガライの影(→P.68)



ANOTHER
※5 ［シュガール
ソルトン



ヒート ※1
Aリベンジ

カガリ×1 ※2
ナタク ※4

黄金のティアラ(→P.230)

錯(→P.270)

※3 ‥ この4ヵ所のいずれかから移動する場合は、鏡状の壁の前でナツイ思い出の品を使用する必要がある。また、ANOTHER WORLDで○から 22-3·■ へ移動する場合、A亡者の島でのシュガール&ソルトンとのバトルに勝利するまでは、パーティーにカーシュがいる状態でなければ移動できない

※4 ‥ 錯の近くでカガリとバトルを行ない、勝利すればナタクが出現する

※5 ‥ 一度倒したあとは復活しない

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
穴	閉じている（カガリの炎で燃やせば開く）	開いている
錯	ある	ない
時	明けがた	夜
	ガライの墓がある	何もない

AREA MAP 23

死の門

エルニド海と死海を結ぶ洞窟。かつては"神の門"と呼ばれ、神の庭へ通じる唯一の道として知られていたが、神の庭が死海と化したため、現在の名前となった。魔神に呪われた忌まわしき場所として恐れられており、近づく者は誰もいない。

Home

H 死海へ行くときに通過する場所だが、はじめて訪れたときは、魔剣グランドリオンの強大な力によって道がふさがれている。先へ進むにはイルランサーが必要だ。なお、死海消滅後はこの場所も消えてしまう。

出現モンスター

なし

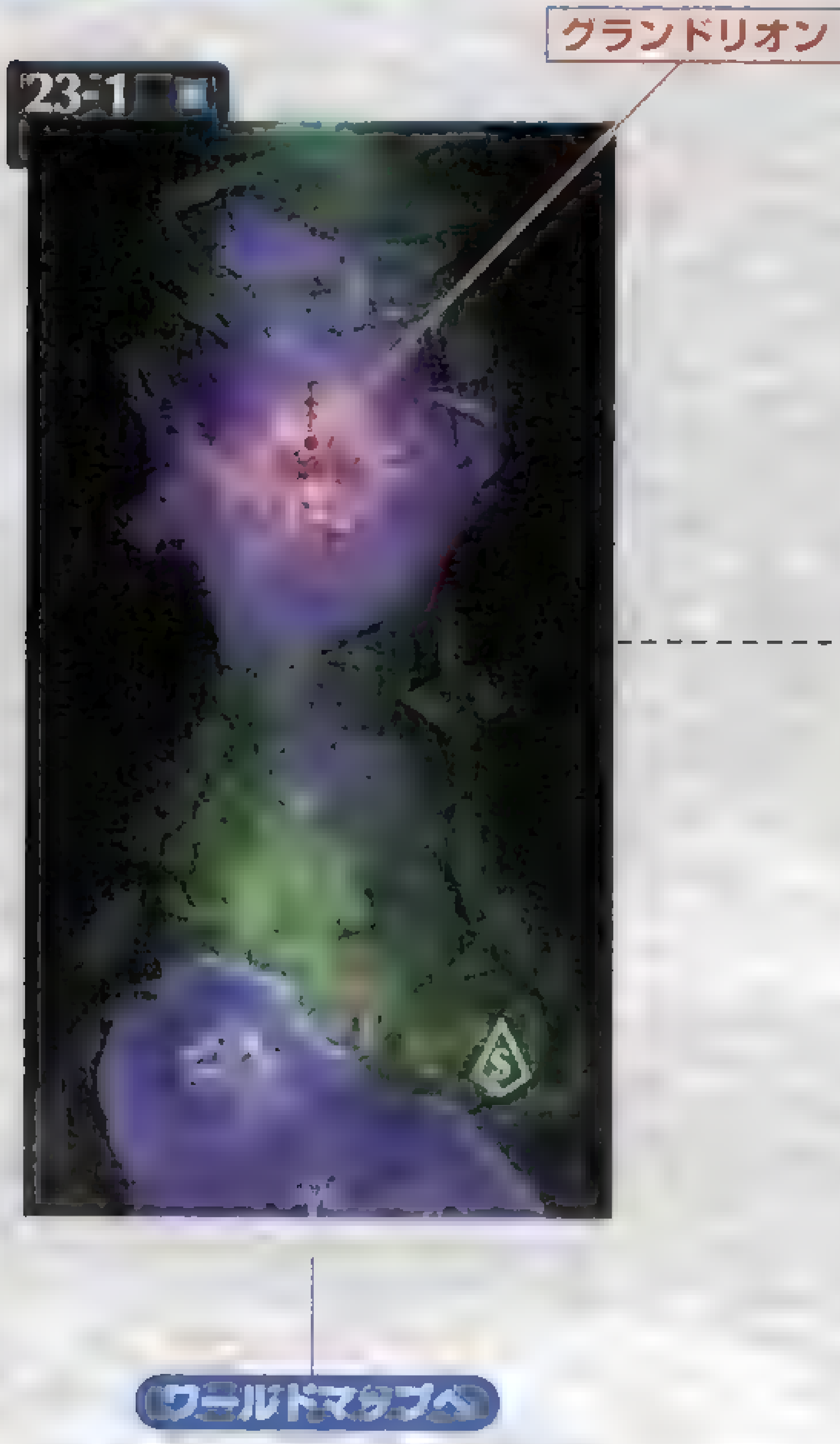
仲間になるキャラクター

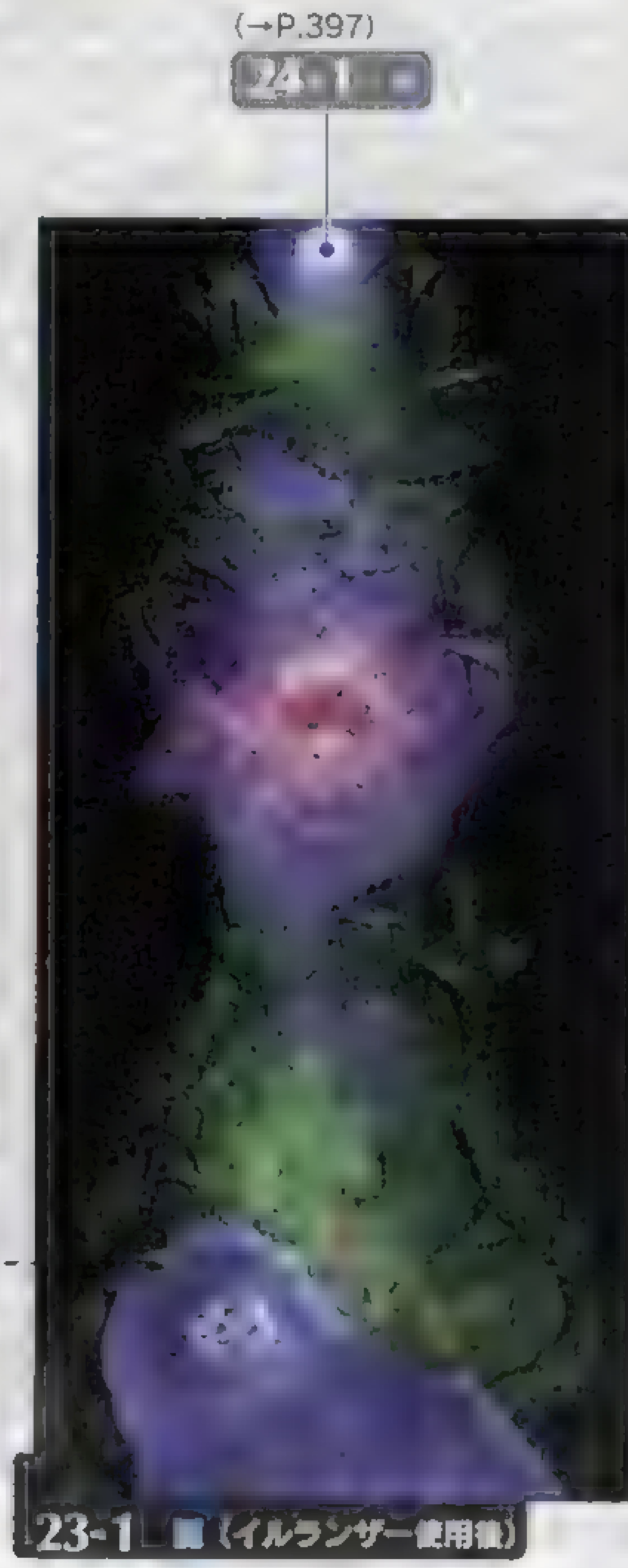
なし

入手アイテム&エレメント

なし

HOME WORLD





AREA MAP 24

死海

遠い未来に存在していたはずの都市の廃墟が現代に転移してできた、混沌の世界。ここでは時間の流れが止まっており、波さえも石のように固まったままだ。水没をまぬがれた部分では、ロボットや亡霊の姿を見ることができる。

Home

中心から渦状に道ができており、ハイウェイ廃墟と都市群廃墟を通り抜ければ H 滅びの塔にたどり着ける。なお、24-1 では、ワールドマップと同じように試作テレポッターの使用やセーブなどが可能。

出現モンスター

グレムリン	P.170
★ケウィン	P.170
SABLOW	P.169
シアース	P.169

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

共有エレメント	アンチイエロー アンチグリーン アンチブルー アンチレッド カプセル フリクション
アクセサリー	カンフーシューズ スタミナリング 光のイヤリング レシストヘルト
素材	ネシ×2 ミスリル銀

HOMEWORLD



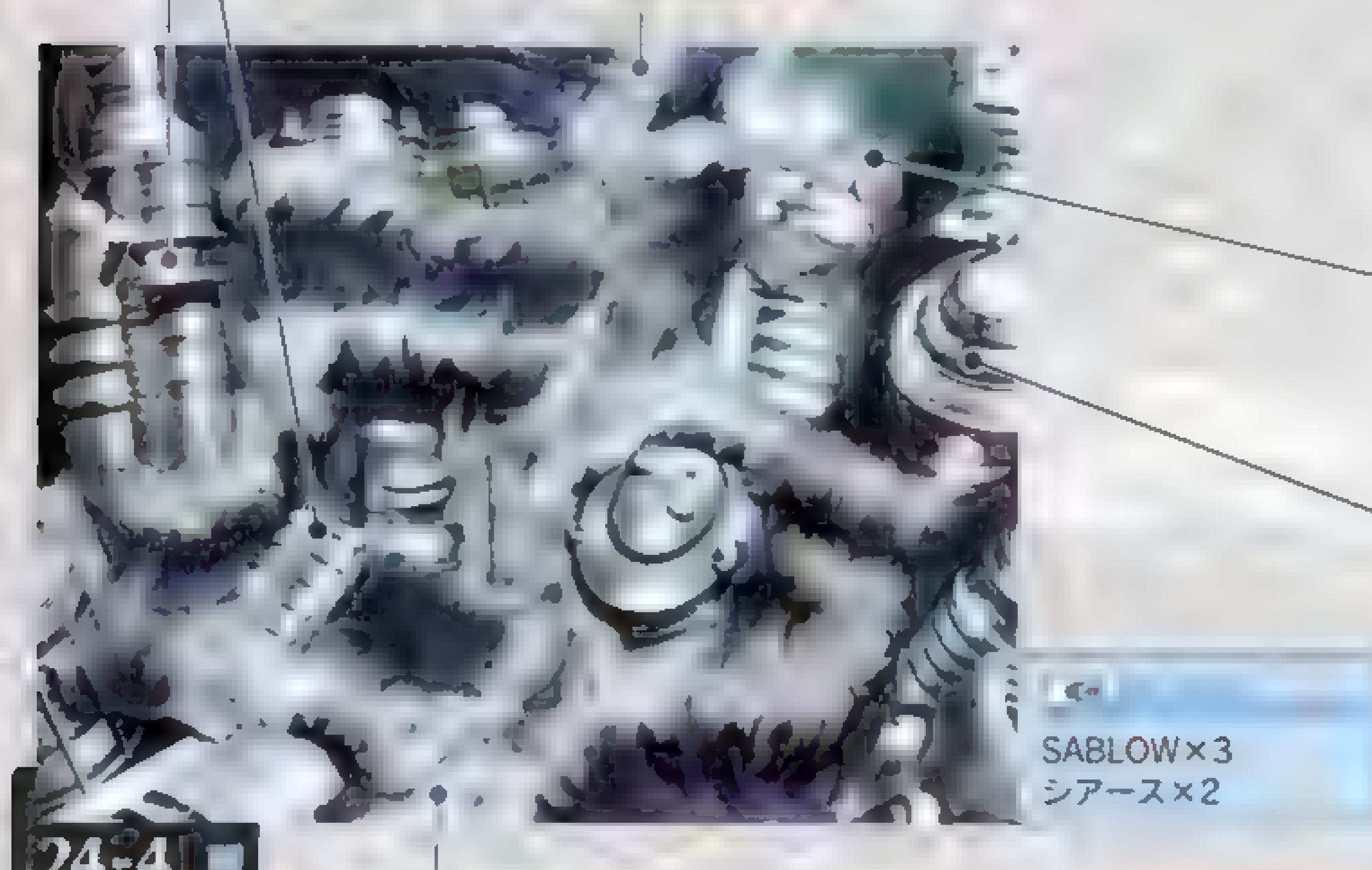




ネジ
(→P.397)
24-1
ミスリル銀
24-3
シアース×3
★ケウィン
ネジ
a
(→P.397)
b
(→P.397)
c
(→P.397)



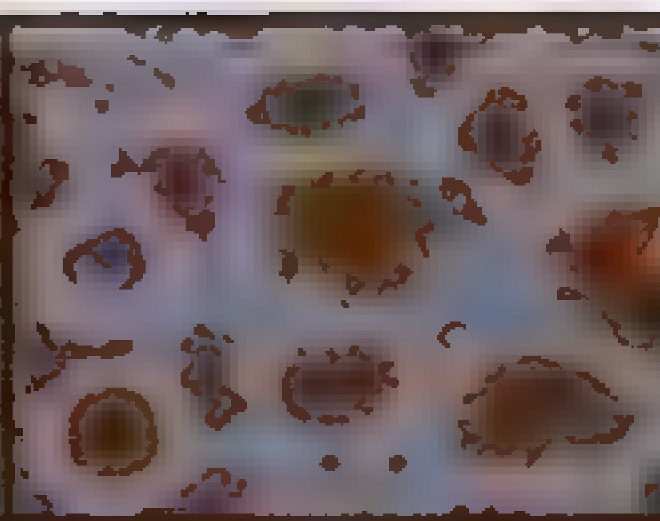
コンピュータの端末
24-5
光のイヤリング



(→P.397)
24-1
スタミナリング
レジストベルト
カンフーシューズ
SABLOW×3
シアース×2
24-4
24-1
(→P.397)

AREA MAP 25

滅びの塔



死海の中心（＝タイムクラッシュの爆心地）にある塔。アパートや駅、劇場など、未来の世界のさまざまな建造物が溶けてくっついたような、異様な外観をしている。ここで命を落とした人々の意識は、いまなお塔の内部をさまよい歩く。

Home

絶版医学解体新書や劇場の剣など重要なアイテムが手に入る。ミゲルとのバトルが終わると、死海そのものが消滅してしまい、二度と訪れることができなくなるので、忘れずに回収しておこう。

ステイジー	P.170
マネキン	P.170
★ミゲル	P.171

なし

キーアイテム	劇場の剣 ステーションパス 絶版医学解体新書
共有エレメント	インフェルノ ケアラ ヒールウインド ピュリファイ フォゲット ホーリー マナフィーブル
防具	ネシのドレス
アクセサリー	ガラクタティアラ
素材	はね×2 ミスリル銀×2

HOME WORLD

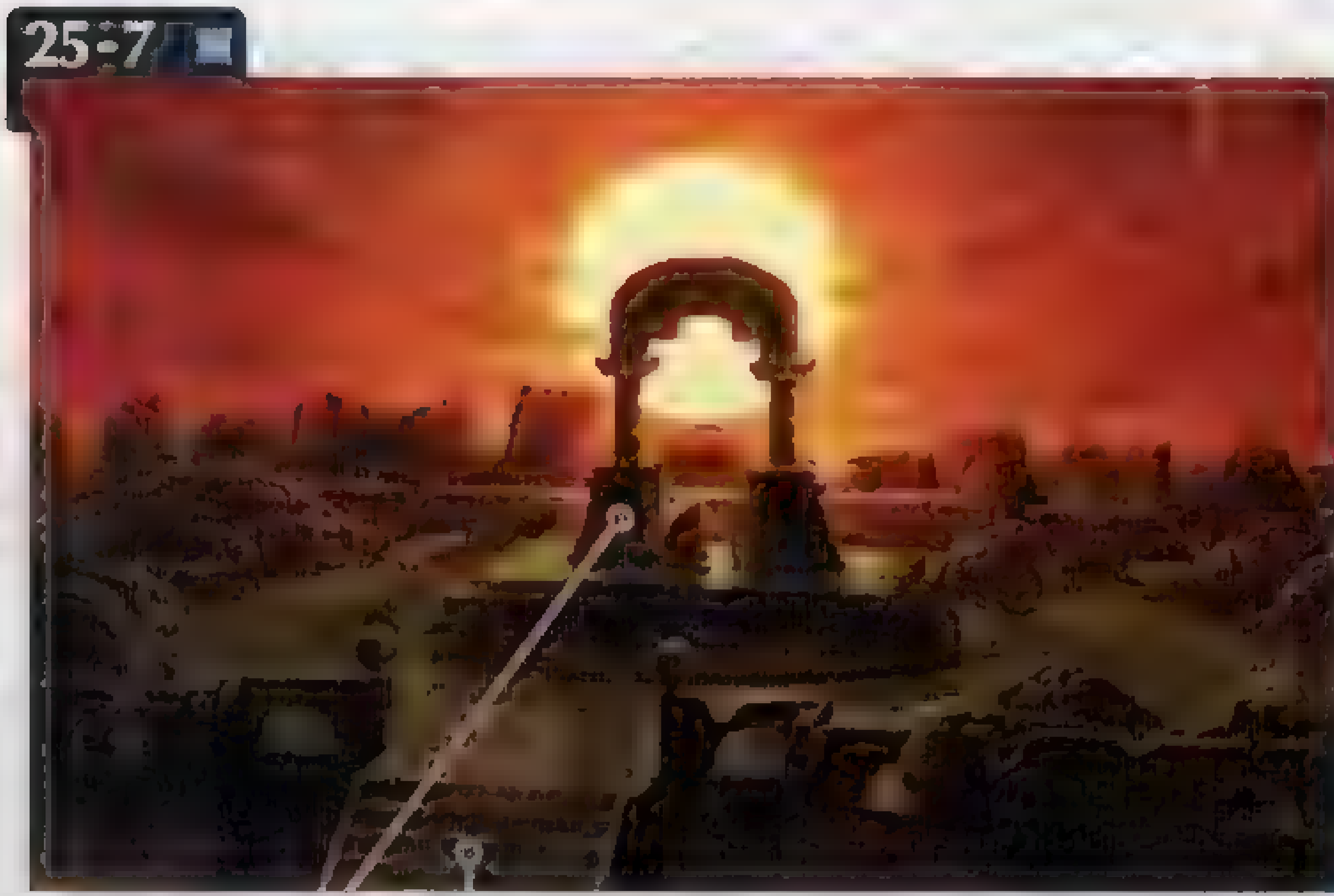




死海〜滅びの塔



25-4
ミスリル銀
※部屋の奥にある
フォゲット
25-3
劇場の剣
ケアラ
ヒールウインド
はね
25-1
(→P.399)
HOME
ステイシー×3


25-7
HOME
★ミゲル
マールディアの鐘の碑文

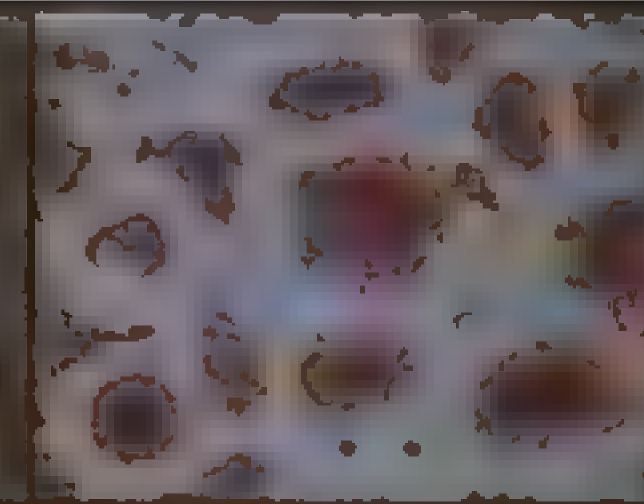

25-6
ネジのドレス
インフェルノ
エナボックス(休息所・無料)


25-5
マナフィーブル
絶版医学解体新書
25-2
(→P.399)

AREA MAP 26

神の門

神の庭への入口。かつてはここから神の庭をのぞめたが、龍神たちが"悪しき炎"を封じたさいに、何もないただの洞窟と化してしまった。いまとなっては、たとえ六龍神の加護を得たとしても、ここから神の庭へ行くことはできない。



Another

調査隊がいるほかは何もない場所だが、ツクヨミが仲間から離脱する直前には彼女から、離脱したあとは調査隊から、A神の庭へ行く方法に関する情報がもらえる。それ以外の目的では、訪れる必要はない。

出現モンスター

なし

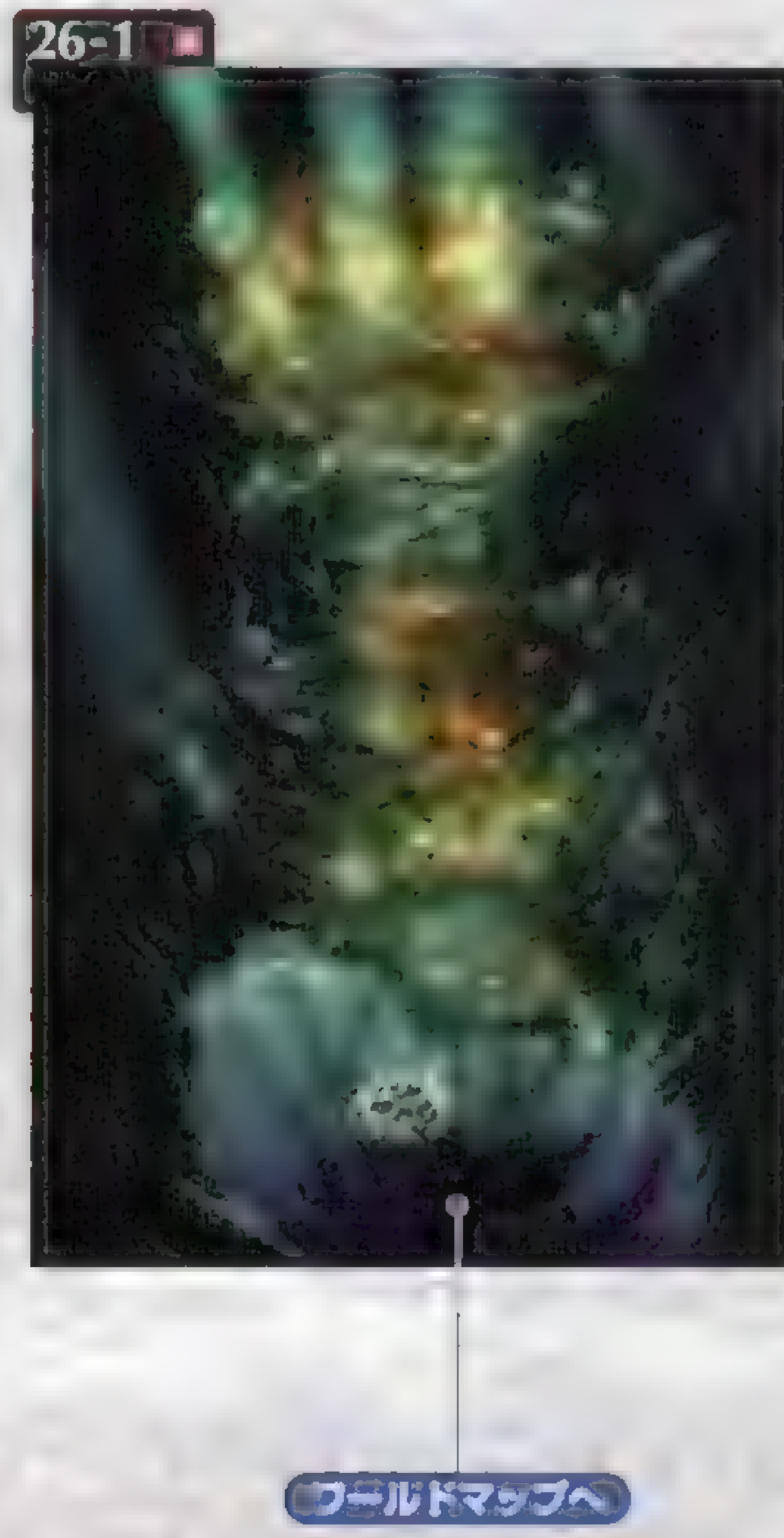
[illegible]

なし

[illegible]

なし

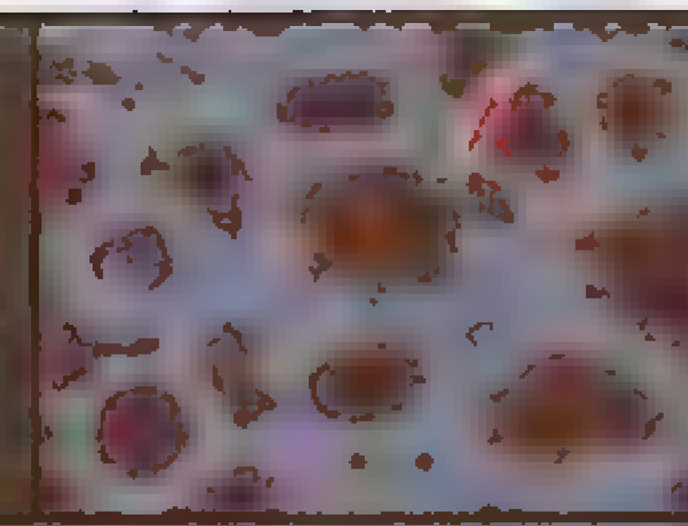
ANOTHER WORLD



AREA MAP 27

離れ小島

影切りの森の東の沖合いに浮かぶ小さな島。テルミナから遠く離れているためか人が近づくことはなく、自然もほぼそのままの姿で残っている。ただし、大きな木のそばにある小屋からは煙が立ちのぼっているので、無人島ではないようだ。



Home

小屋には若い女性と騎士風の男が住んでいる。男は自分の名前も思い出せないほどに記憶を失っている[illegible]

●タリオ P 183

なし

武器 ▌クラントリーム

Another

[illegible]→P 444

なし

なし

なし

HOME WORLD／ANOTHER WORLD 共通



※1……HOME WORLDでは、死海消滅後に移動可能。ANOTHER WORLDでは、カーシュが仲間になっており、なおかつ🅰蛇骨館の秘宝庫でシュガール＆ソルトンの手紙を読んでいないときは移動できない

※2……グランドリーム入手イベント時に出現（→P.284）。また、一度倒したあとは復活しない

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
家の持ち主	女性（グランドリーム入手後にいなくなる）	亜人
一緒に住んでいる人	記憶を失った騎士風の男（クランドリーム入手後にいなくなる）	シュカール＆ソルトンと兵士(それぞれ、いない時期がある／→P 444)

AREA MAP 28

世界のへそ

海岸線がすべて断崖絶壁となっている孤島。過去に絶滅したはずの動植物がいまでも繁殖しているため、ピパ族のあいだでは"古き大地"と呼ばれる。この島に行くには、ヒドラの沼に飛来する巨大な羽虫に乗る以外に方法はない。

Home

原始人や巨大な虫のほか、恐竜の姿もあり、太古の昔からそのまま転移してきたかのような生態系が構築されている。島の中央にある池に棲む緑龍から、緑龍神の祈りを受け取るのが、ここでのおもな目的だ。

出現モンスター

- ★ティラノ …… P.176
- ビギニング …… P.175
- プテラ …… P.175
- ★緑龍 …… P.176
- ロングレッグ …… P.175

仲間になるキャラクター

- リーア …… P.67

入手アイテム＆エレメント

キーアイテム	緑龍神の祈り
アクセサリー	緑のブローチ
素材	デナドロ石×7

Another

見た目はHOME WORLDとあまり差がないものの、敵の種類および宝箱の数は少なめ。シナリオの進行にはとくに関係のない場所だが、フレーム『スネークオーブ』を手に入れたいときは立ち寄るといい。

出現モンスター

- ビギニング …… P.175
- プテラ …… P.175
- ロングレッグ …… P.175

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム＆エレメント

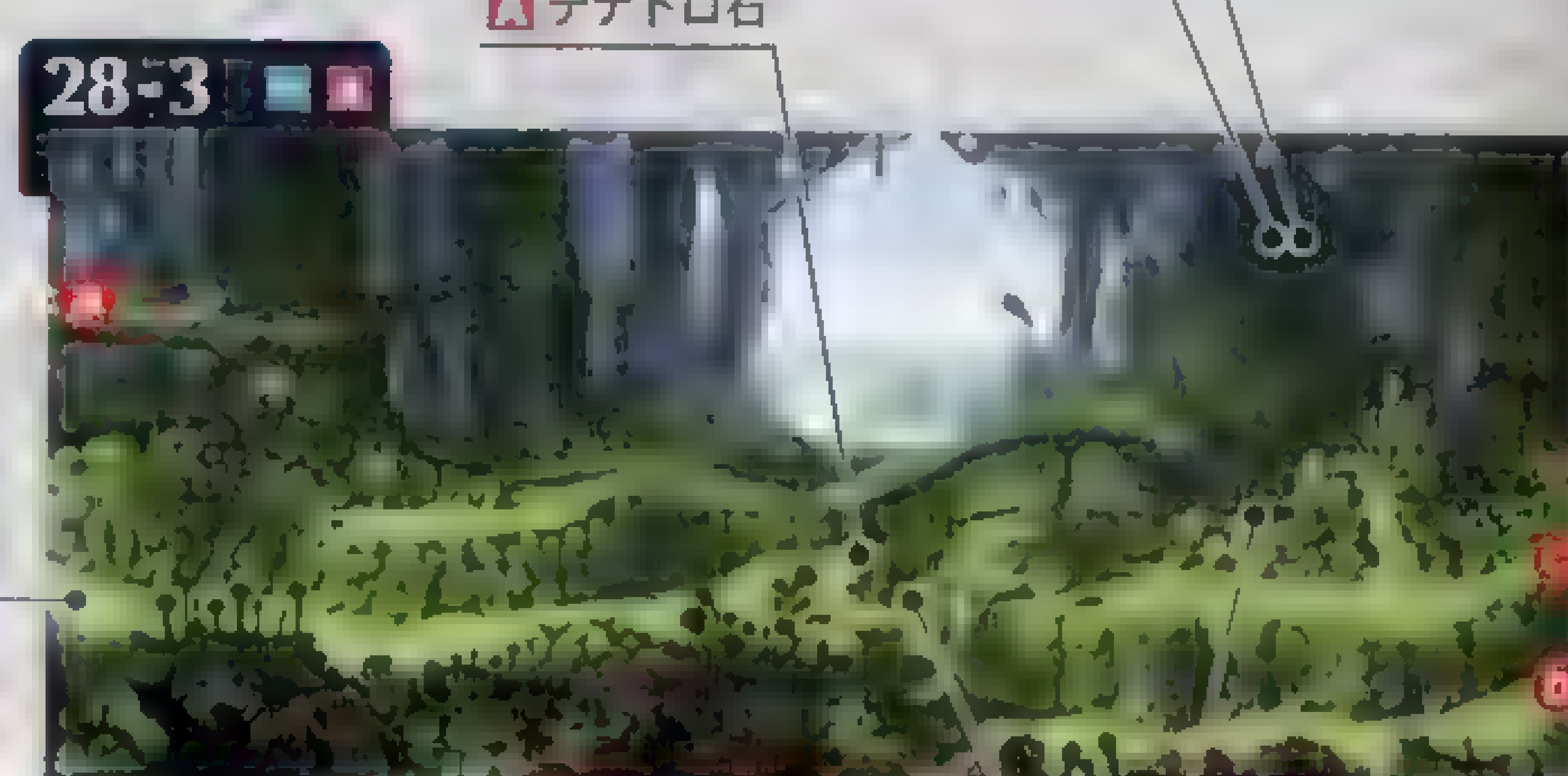
素材	デナドロ石×4
フレーム	スネークオーブ

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通



HOME: ビギニング×2 / プテラ×1 / ロングレッグ×2

ANOTHER: ビギニング×2 / ロングレッグ×2



HOME: ビギニング×3 / プテラ×1 / ロングレッグ×2

ANOTHER: ビギニング×3 ※3 / ロングレッグ×2

※1……ピパ族の虫笛を吹くとロサリーが運んでくれる
※2……入手するとプテラが出現する
※3……木の上にいるビギニングは、フレーム『スネークオーブ』入手後は出現しない
※4……この先の壁は、HOME WORLDではティラノとのバトル勝利後に消えるが、ANOTHER WORLDでは消えることがない



HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
島の中央にある池	ティラノを倒せば浮き島に渡れるようになる	浮き島には渡れない
リーア	いる（正式に仲間となったあとはいなくなる）	いない
ティラノ	一定の条件（→P.277）を満たすと出現	いない
緑龍	ティラノを倒したあとに池の浮き島で会える	いない

AREA MAP 29

土龍の島

エルニド諸島の北部に位置する島。地上は見渡すかぎり砂と岩しかないが、その下には龍族の遺跡が埋没しており、この島の近海にある村では、「遺跡の最深部に六龍神の1体、土龍が眠っている」という伝説を聞くことができる。



Home

地上も地下も大量の砂で埋めつくされている。島の各所には、間欠泉のように砂を噴き出す噴砂口があり、それを利用すれば土龍が棲む最深部へ行くことが可能（→P.278）。土龍からは黄龍神の祈りがもらえる。

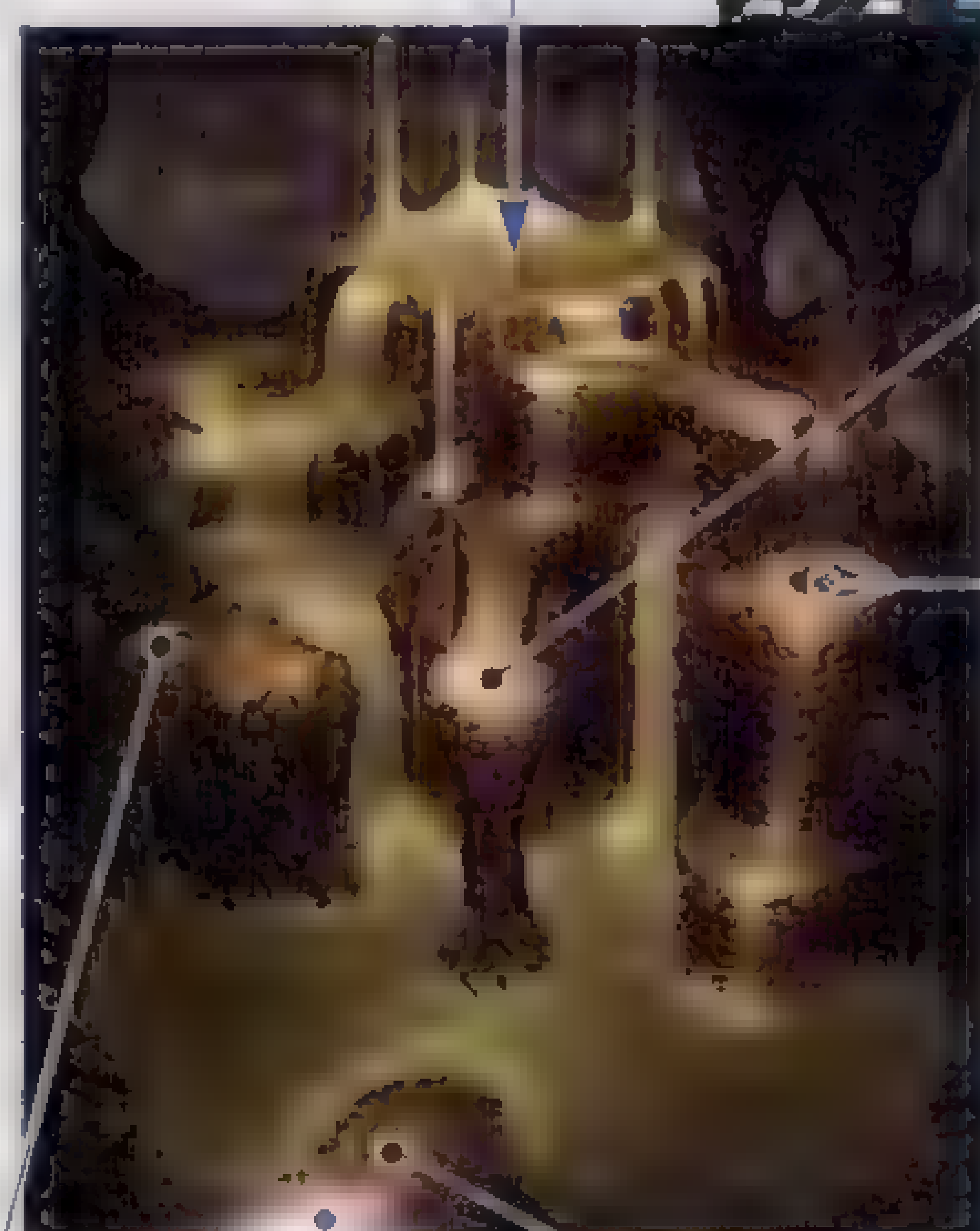
アンダロブ	P.176
イワヲ	P.177
★土龍	P.177
●ボム	P.177
◯ルルー	P.176

なし

キーアイテム	黄龍神の祈り 調査隊の爆薬
共有エレメント	◯カプセル
素材	デナドロ石×2 虹色の貝殻 ミスリル銀×2

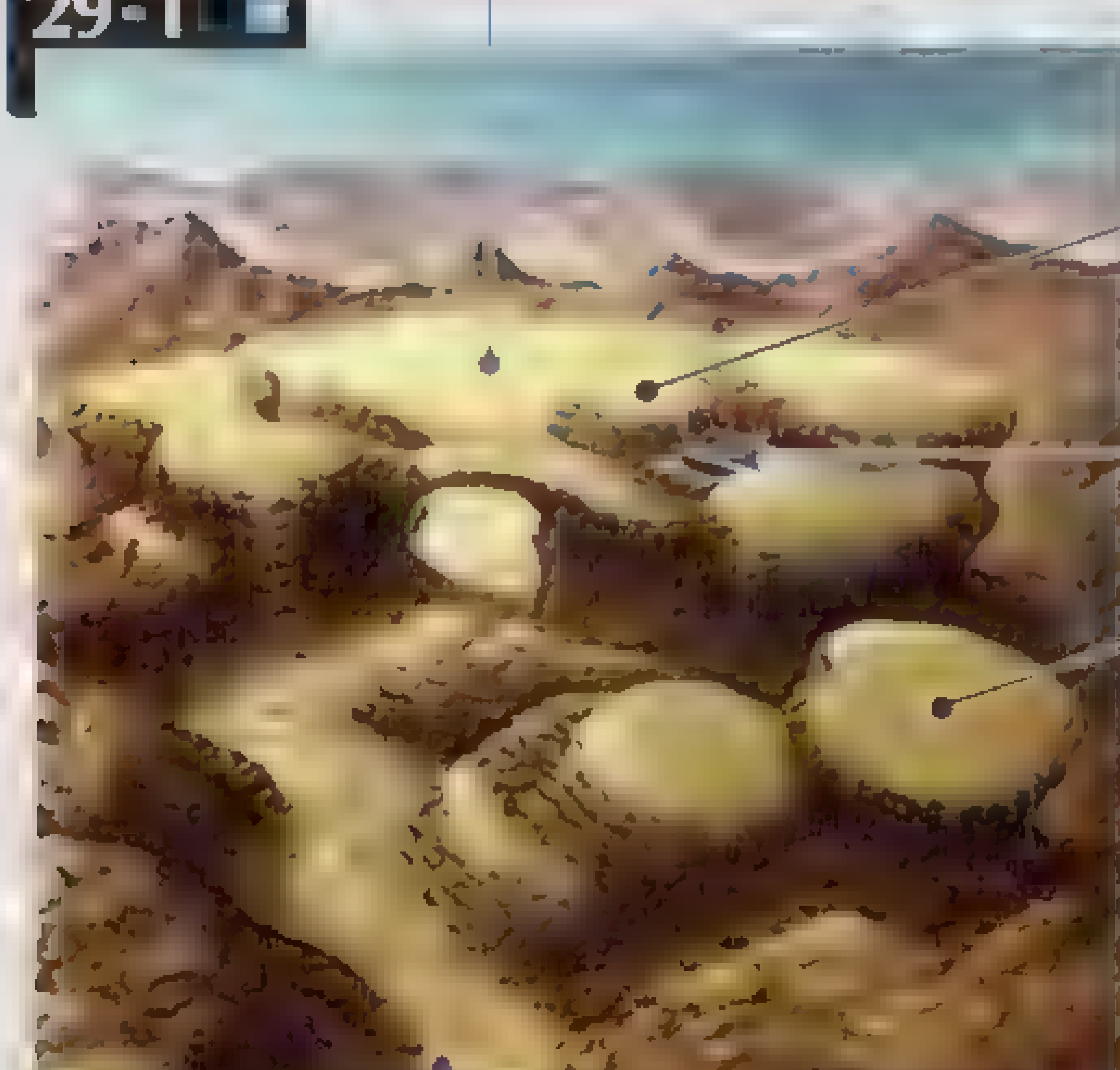
HOME WORLD

29-2



※2

29-1



ワールドマップへ

※1……ツクヨミ離脱後のみ出現
※2……調査隊が地底調査を開始したあとに移動可能（→P.278）


29-3
テナドロ石
襲ってこないアンタロブ
噴砂口
噴砂口
テナドロ石
アンタロブ×2
噴砂口
※ほかの3ヵ所の噴砂口をすべてふさいだあとに利用可能
噴砂口


29-4
黄龍神の祈り(→P.239)
★土龍

Another

地上部分には砂がなく、岩肌が露出している。遺跡の最深部へ移動するための噴砂口も、はじめのうちは砂を噴き出さない状態だ。最深部に行くと、ジンジルクスというモンスターが知恵くらべを挑んでくる。

出現モンスター

○アンダロブ	P.176
○イワヲ	P.177
○ジンジルクス	P.183
●ボム	P.177
○ルルー	P.176

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

共有エレメント
- ○アップヘイバル
- ○カプセル
- ○ディスパース

29-2

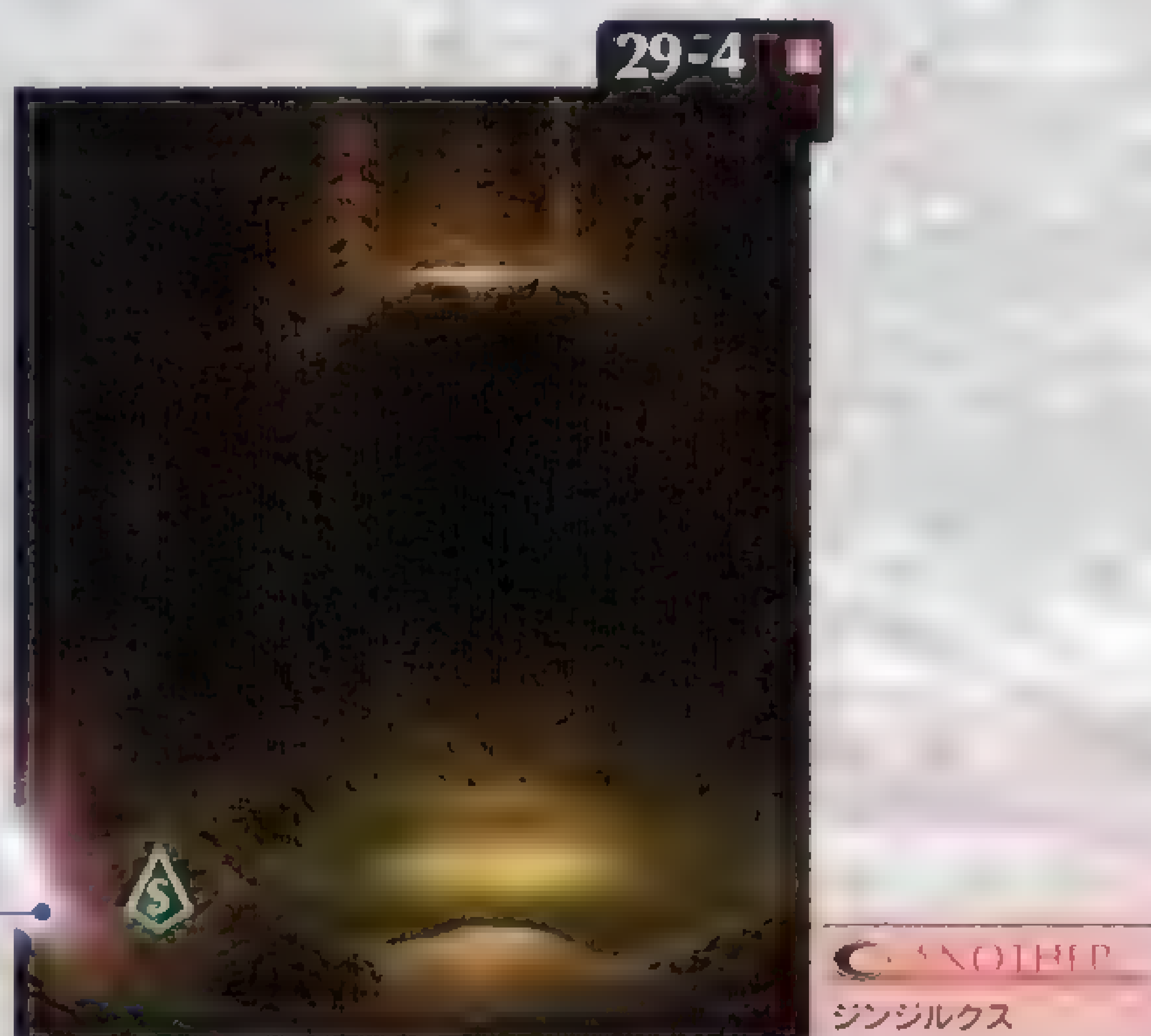


29-1



※3……移動後にねんざ状態となることがある





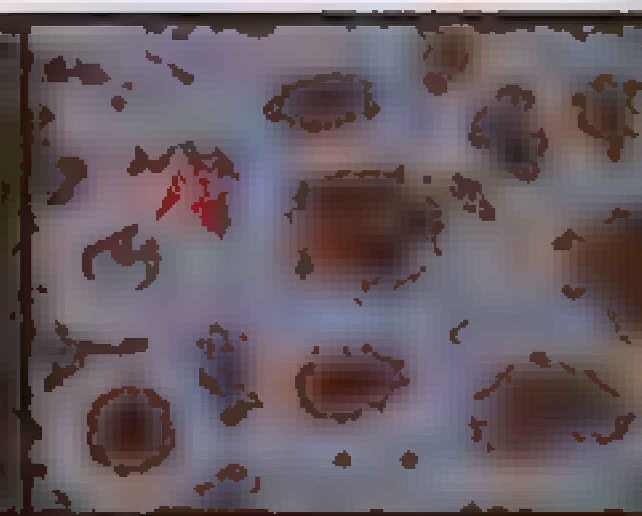
HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
遺跡へ入る方法	流砂に飲みこまれる	穴に跳びこむ
地下	最初はアンダロブが道をふさいでいるため奥に行くことができない	最初から奥に行くことができる
調査隊の人数	地上部分に3人いる	地上部分にふたりいる
遺跡の奥の噴砂口	3ヵ所あり、それをすべてふさぐと最深部へ行くための噴砂口が使用可能になる	HOME WORLDで3ヵ所をふさぐと、最深部へ行くための噴砂口が使用可能になる
遺跡の最深部にいるもの	土龍	シンシルクス

AREA MAP 30

天龍の島

伝説の六龍神の主柱である天龍が座する島。地上部には、伝説の龍人たちの遺跡として石壁や階段などが残されている。しかし、草木の下に精巧な作りの石像が見られることから、遺跡の中心部が地中に眠っている可能性も否定できない。



Home

階段をのぼりきったところにある広場に天龍の姿はなく、かわりに星の子がいる。彼はシナリオの進行に欠かせないキャラクターなので、ボートを入手したら早い段階で仲間にしておくといいだろう。

巨星の子 P.182

星の子 P.54

固有エレメント ばたんばたん
フレーム 星のおみやげ

Another

死海消滅後には、広場に天龍が座している。ほかの5体の龍から加護を得たあとに訪れれば、天龍と戦うことができ、勝てば白龍神の祈りが入手可能。なお、星の塔が出現すると、この島はなくなってしまう。

★天龍 P.178

なし

キーアイテム 白龍神の祈り

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

30-1



ばたんばたん(→P.43)

ワールドマップへ

30-1



30-3



30-2



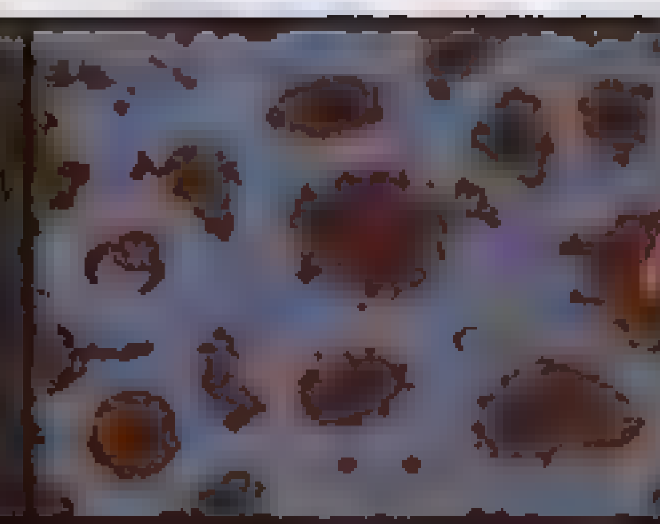
HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
階段の近くにある広場	壁がないので自由に入れる	壁でさえぎられていて入れない
	調査隊と子モンスターと蝶がいる	調査隊しかいない
階段をのぼった先にある広場	宝箱があり、星のかけらを持っている状態で開けると巨星の子が現れる(星の子を仲間にするまで)	天龍がいる(死海消滅後から白龍神の祈りを入手するまで)
	調査隊のひとりがいる	天龍以外は誰もいない

AREA MAP 31

死海跡／神の庭

四方をサンゴに囲まれ、空にはつねに厚い雲がたれこめる神秘の地――それが神の庭だ。かつて竜神たちは、この地に"悪しき炎"を封じこめたという。一方、HOME WORLDでは死海跡という名に変わり、ただ海が広がるだけの場所となっている。



Home

小さな島が点在しているだけで何もないが、一定の手順を踏んだのちに訪れれば、運命のゆらぎと呼ばれる次元の虫食い穴を通ることができる。行く先は、ANOTHER WORLDに存在している神の庭だ。

出現モンスター
なし

仲間になるキャラクター
なし

入手アイテム&エレメント
なし

Another

海が盛り上がっている中央部分には、時間要塞・クロノポリスが浮かぶ。クロノポリスに入るには、過去、現在、未来の意を持つ名が冠せられた周囲の島をめぐって、己の力を示さなければならない。

出現モンスター

★ヴィータ#1 ※1		P.179
★ヴィータ#2 ※1		P.179
★ヴィータ#3 ※1		P.179

仲間になるキャラクター
なし

入手アイテム&エレメント
なし

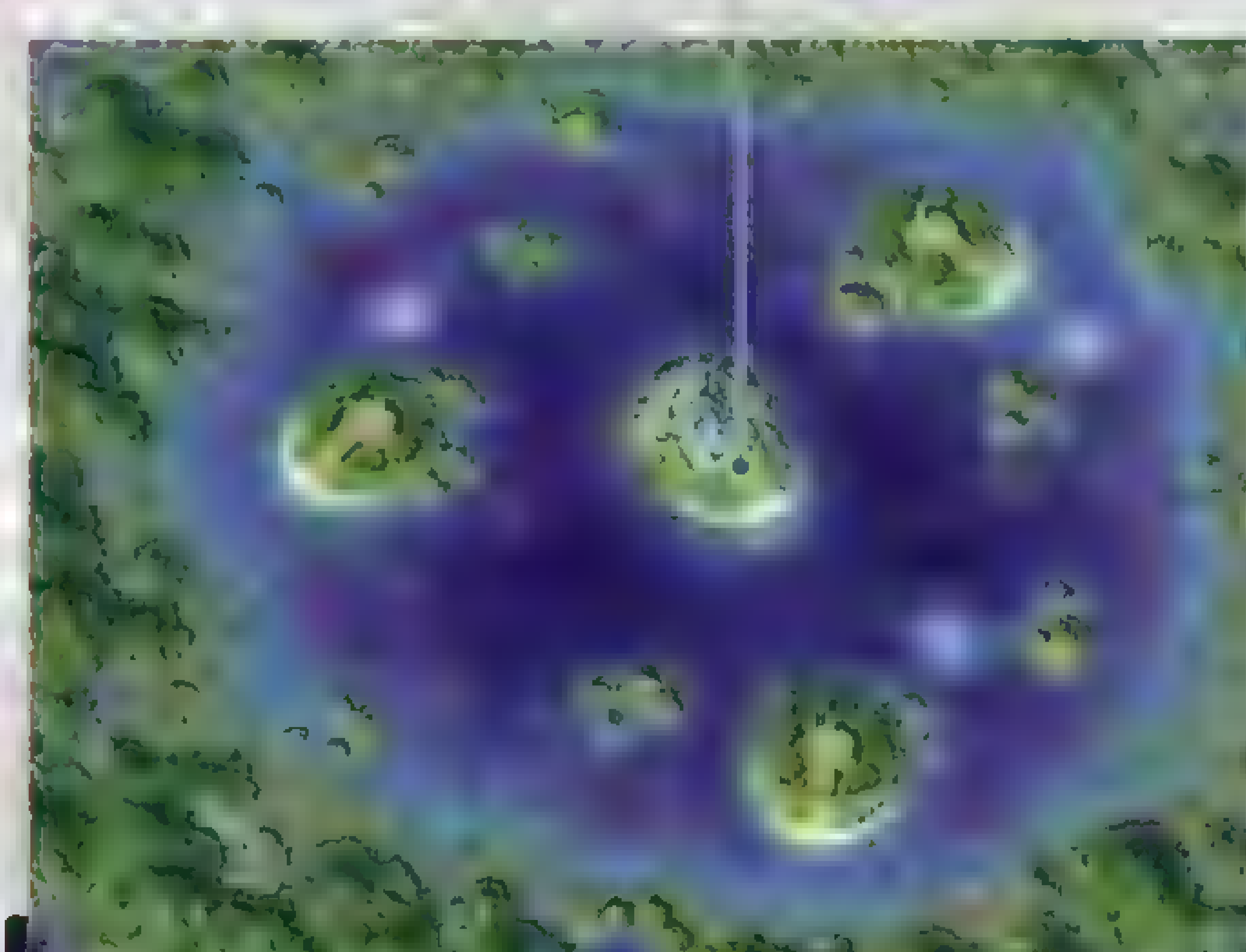
HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

31-1 (※2)



ワールドマップへ

(→P.415)
32-1



31-1 (ヴィータ戦で勝利後／※2)

※1……いずれか1体としか戦えない
※2……31-1 と 31-1 では、ワールドマップと同じように試作テレポフターの使用やセーブなどが行なえる


31-3
31-4
ANOTHER
★ヴィータ#3
ANOTHER
★ヴィータ#2
31-2
ANOTHER
★ヴィータ#1
31-1 (※2)
過去の運命・アトロポス
b
c
未来の運命・ラケシス
a
現在の運命・クロト

AREA MAP 32

時間要塞・クロノポリス

2400年の未来から過去に転移した研究施設。館内には研究員たちの残留思念がさまよう。表向きは軍事研究を行なっていることになっていたが、実際には時間の流れやタイムマシンに関する研究が進められていたようだ。

Another

研究員たちの残留思念がかわす会話を聞いたり、各所にあるコンピュータの情報を見ていくことで、この世界の成り立ちやクロノポリスの正体などが、おぼろげながらも見えてくる。すべてチェックしておきたい。

出現モンスター

ハトロ	P.180
ハレル	P.181
★フェイト	P.181
★ヘリル	P.180
マーク	P.180
リブリ	P.180

仲間になるキャラクター

なし

[illegible]

キーアイテム	カードキー
共有エレメント	アゲイン インフェルノ ケアレスト ポーション マナコール
固有エレメント	ダークバースト
アクセサリー	覚えるツボ 黄のブローチ 白いブローチ
素材	虹色の貝殻

ANOTHER WORLD

32-4



ANOTHER
ハトロ×2
マーク×1

32-5



※1 …セキュリティロック解除後に利用可能。ただし、B1へ移動するため、まずカードキーが必要


32-6
32-16
(→P.418)
マナコール
(→P.417)
ハトロ×2
マーク×2
覚えるツボ
シャッター
32-2
シャッター
のスイッチ
ボーション
マーク×2
ケアレスト
橋を架ける
スイッチ
黄のブローチ
32-3
白いブローチ
ロボット
操作パネル
★ヘリル
マーク×2
32-1
(→P.412)


コンピュータの端末(→P 282)
32-12
32-13
虹色の貝殻
エレベーター・3F ※1
32-11
ハトロ×3
32-10
セキュリティロック
解除装置

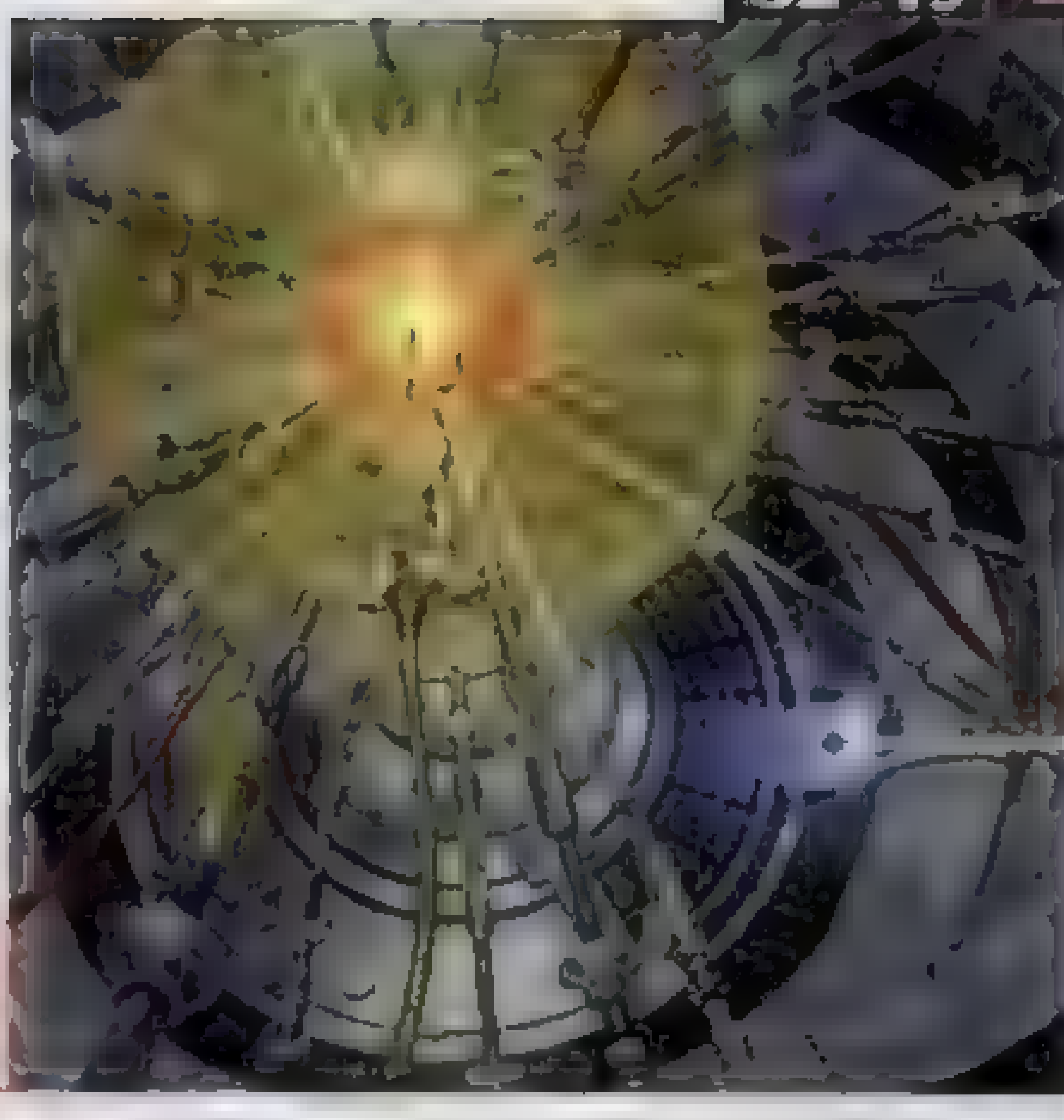


※1：セキュリティロック解除後に利用可能。ただし、B1へ移動するためにはカードキーが必要
※2：赤外線センサーに触れると出現する
※3：一度取ったあとは復活しない



※1……セキュリティロック解除後に利用可能。ただし、B1へ移動するためにはカードキーが必要
※3……一度倒したあとは復活しない
※4……32-16へ行ってから、32-5で主任の残留思念に話しかけたあと、移動可能
※5……32-17へ行けるようになったあとは移動できない

32-19

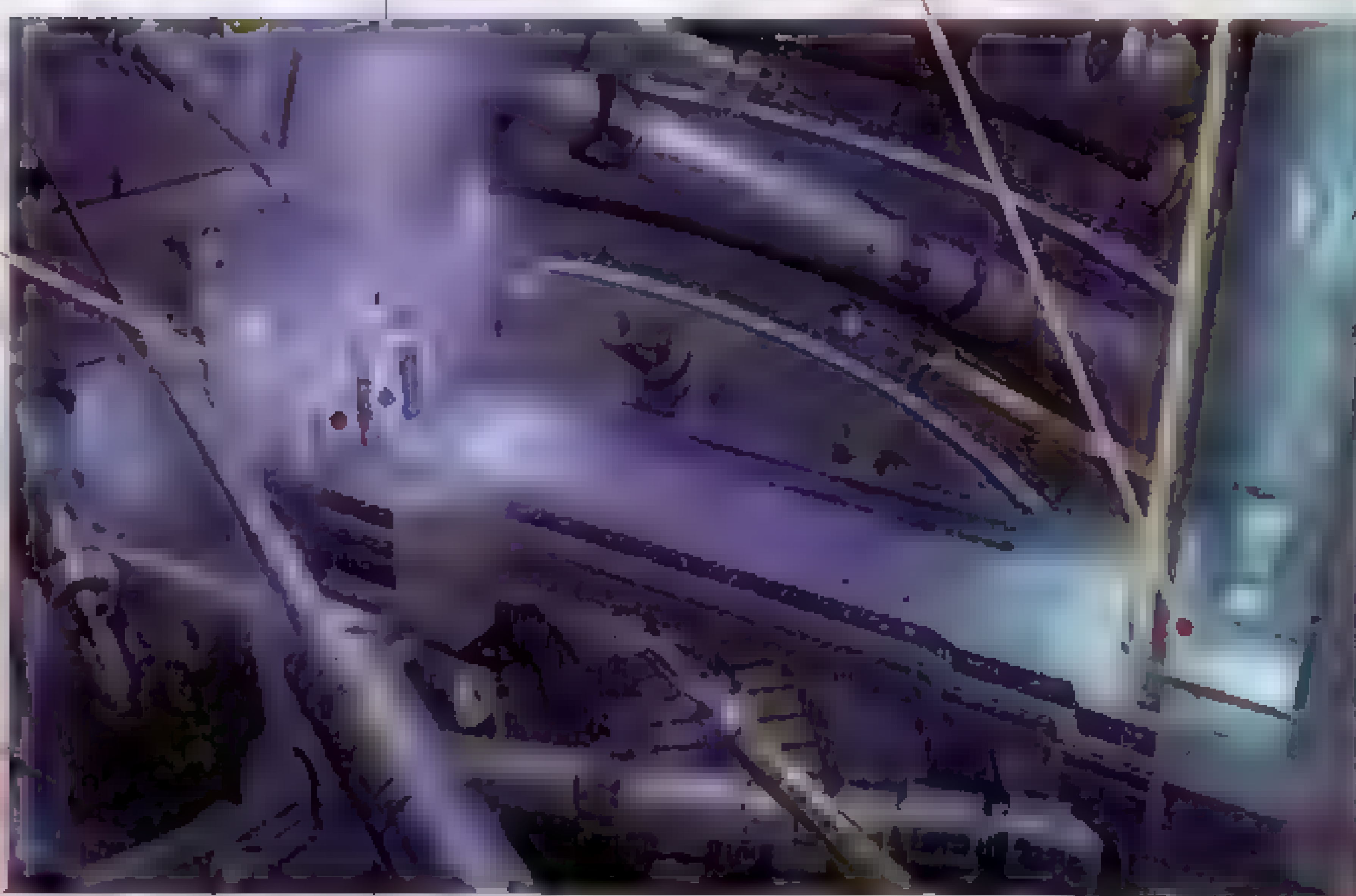


★フェイト

※照合後に移動可能

エレベーター・B1

照合装置



バレル×2

32-18

AREA MAP 33

龍神の滝

母なる星と龍神をまつった聖なる地。かつて龍族は、この地で星の力を集めてエレメントを生成していたと言われる。しかし、大陸の人間がエルニド地方へ入植するにつれて龍神信仰は薄らいでいき、龍神の滝の存在も忘れられていった。



Another

龍神信仰の衰退とともに訪れる者も減り、いまでは龍族の遺跡の調査隊や、かつての隆盛をなつかしむ亜人が訪れるのみ。なお、洞窟の奥には祭壇らしきものが残っているが、死海消滅前には洞窟内に入れない。

出現モンスター
なし

仲間になるキャラクター
なし

入手アイテム&エレメント
キーアイテム | クロノクロス

Home

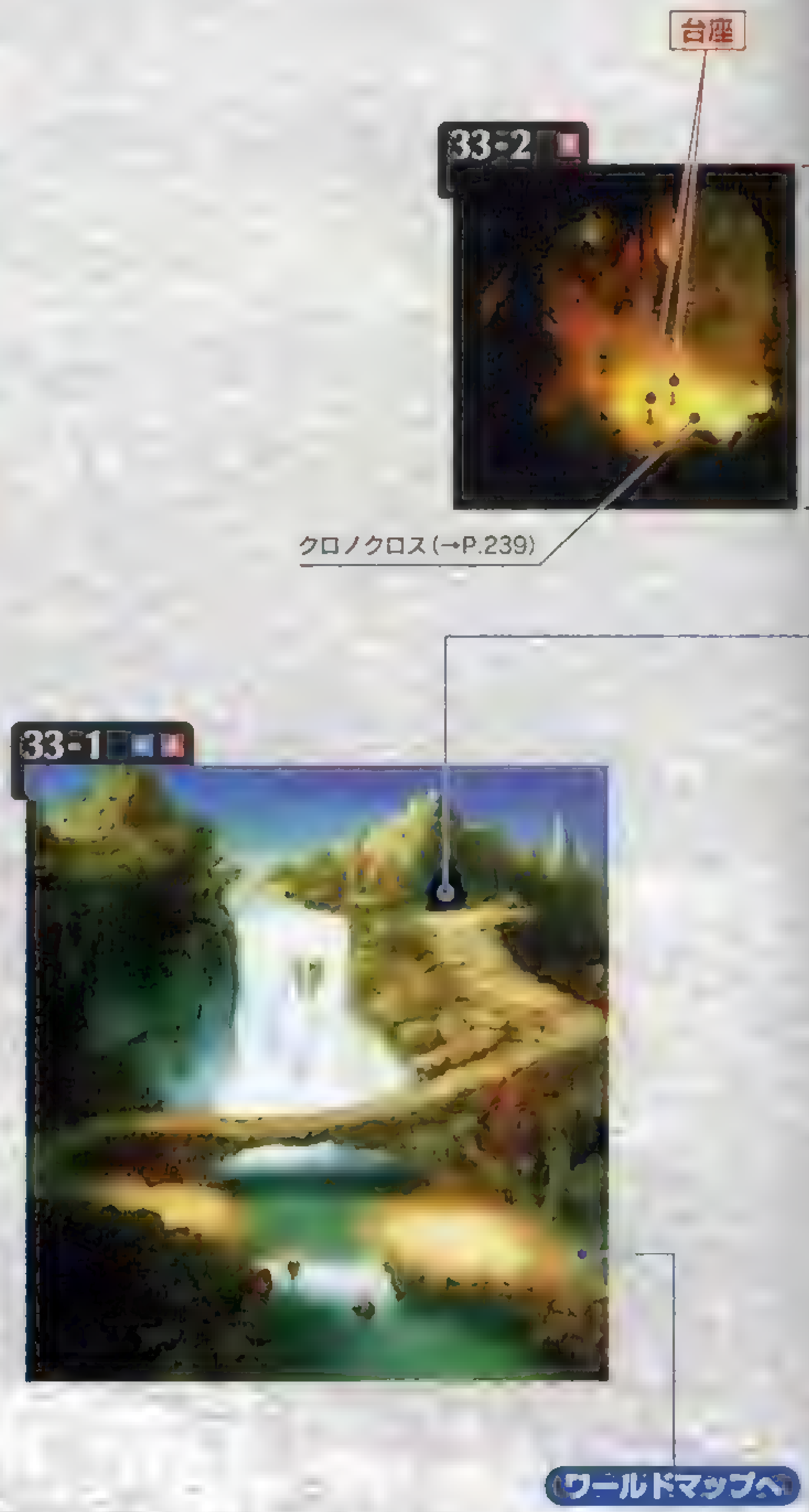
洞窟の奥にあったであろう祭壇はあとかたもなく消え去っており、訪れる者も皆無だ。シナリオ進行に関連するイベントはいっさい発生せず、アイテムなども手に入らないため訪れなくても問題はない。

出現モンスター
なし

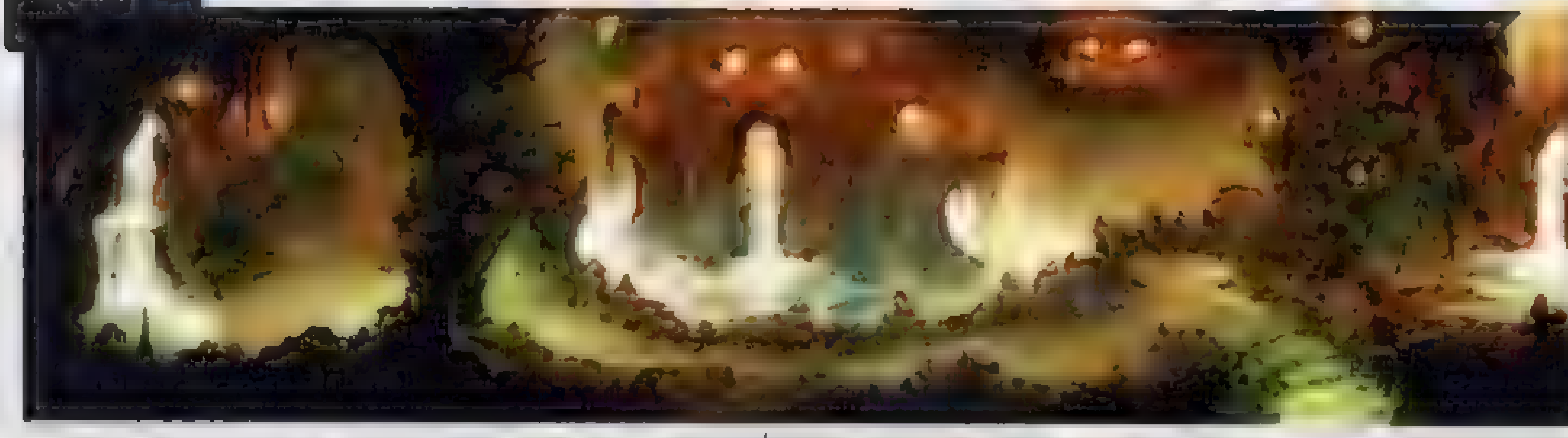
仲間になるキャラクター
なし

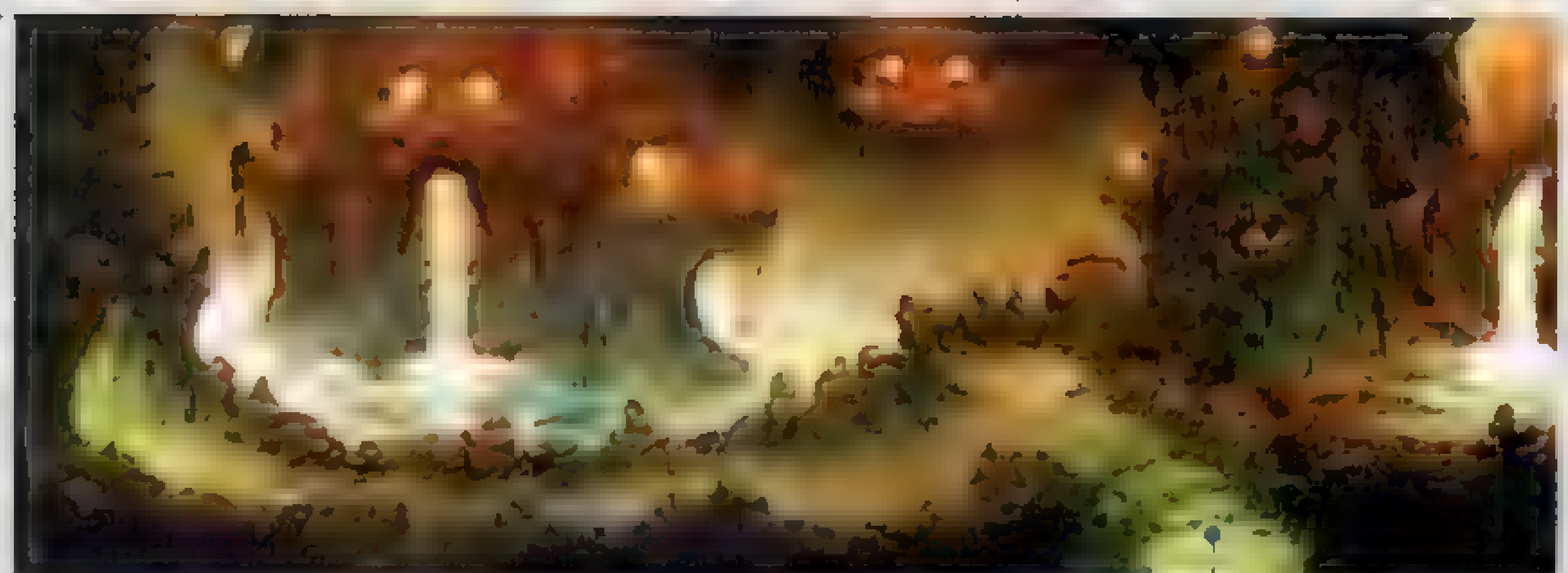
入手アイテム&エレメント
なし

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通



33-2





⇧ANOTHER WORLDでは、死海消滅後に移動可能

HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
様子	最初から自由に出入りできる	最初は調査隊がいるため、洞窟のなかに入ることができない
	誰もいない	龍族の遺跡の調査隊と亜人がいる
	洞窟の奥にあったであろう祭壇がなくなっている	洞窟の奥には祭壇がある

AREA MAP 34

ルッカハウス



ヤマネコに襲撃されて炎に包まれたルッカの家。このときの記憶に心をとらわれて意識を失っているキッドを解放するためには、グランドリームかクロノクロスの力を借りて時間をさかのぼり、燃えさかる家から彼女を救い出さなければならない。

3人パーティーでここへきた場合、アイスガンを入手したときと、アイスガンを手に入れてから1F右側の部屋へ入ったときに、ひとりずつパーティーメンバーが減っていく。アイスガンを取る前に、ひととおり探索を終えるようにしたい。

出現モンスター

◎アカニィ　P.164

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	アイスガン
共有エレメント	●ポーション×3
固有エレメント	◎ヒートショット
防具	ほしくずのマント 女神のドレス
素材	虹色の貝殻×2

34-4

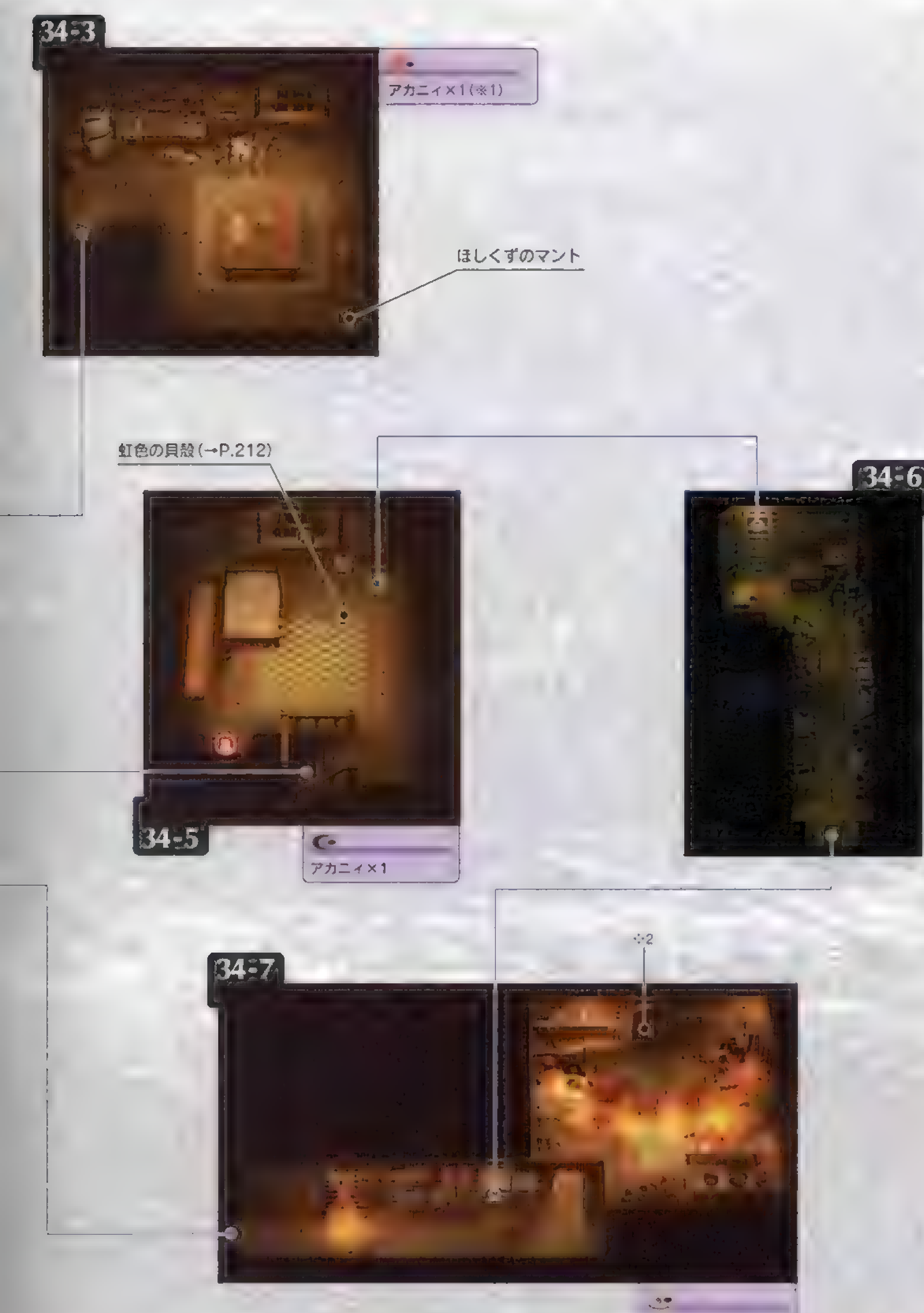




34-2



34-1

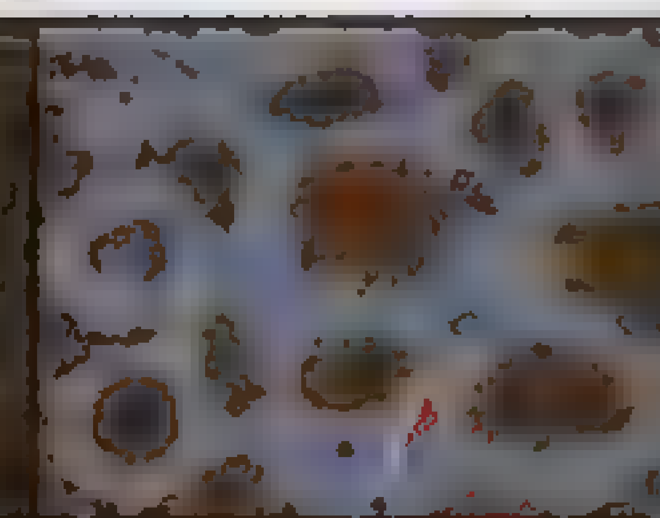


※1……部屋の奥に進んだ時点で出現する
※2……この扉に入るとシナリオが進行し、ルッカハウスを訪れることは二度とできなくなる

AREA MAP 35

海月海

エルニド地方の南寄りにある海域。3つの島が三角形を描くように浮かぶところから、水竜の島に棲む妖精たちのあいだでは"三つ子山の海域"と呼ばれる。小さな星が落ちた、海が光ったなど、昔からあやしげなウワサが絶えない。



Home

海の底には穴があり、そこに星のかけらの入った宝箱がある。ただし、周囲の敵を倒さずに宝箱を開けると、あっという間にまわりを囲まれて、連続でバトルをするハメになってしまうので注意が必要だ。

出現モンスター

- ●トロピクス …… P.181
- ○ハリキュウ …… P.181

仲間になるキャラクター

なし

入手アイテム&エレメント

キーアイテム	星のかけら
素材	ミスリル銀×2

Another

海の底には宇宙船が沈んでいる。宇宙船の入口の前にいるジェリーキングを倒さなければ、船内に入ることはできない。なお、こちらの世界で海中に潜れるようになるのは、星の塔が出現してからだ。

出現モンスター

- ●エイエイ …… P.174
- ●サイドステップ …… P.174
- ●★ジェリーキング …… P.182
- ○ハリキュウ …… P.181
- ●ミズコア …… P.182

仲間になるキャラクター

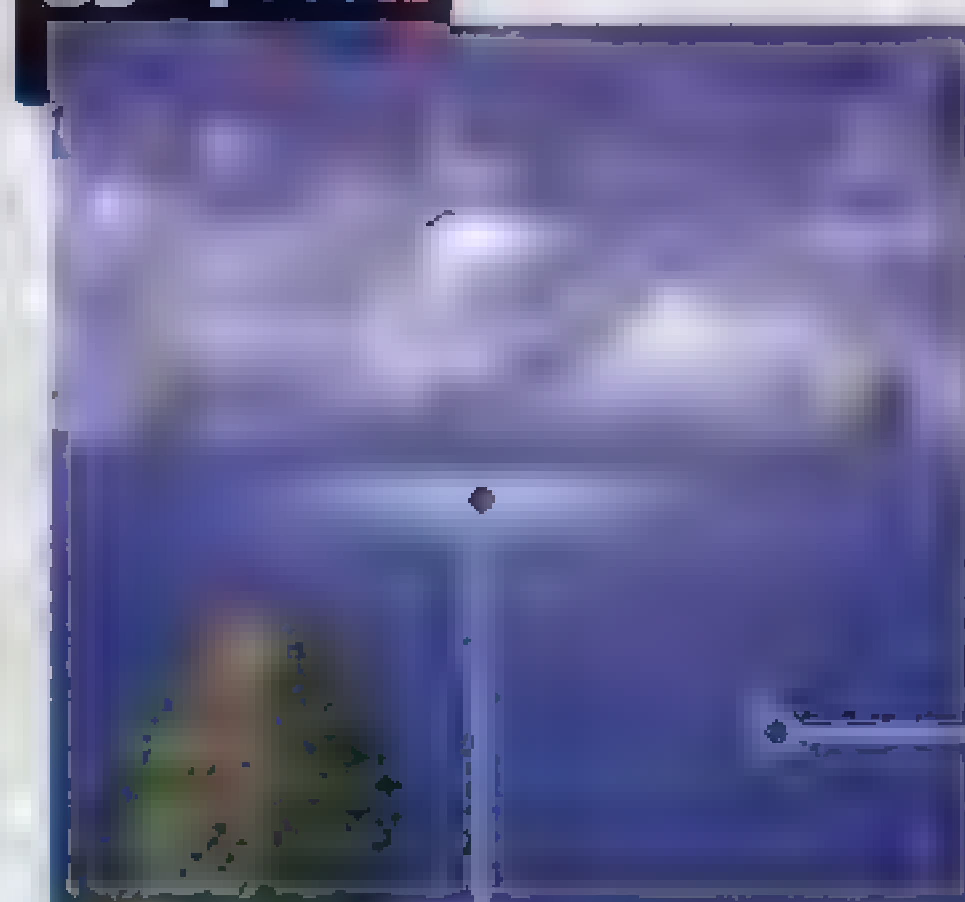
なし

入手アイテム&エレメント

固有エレメント	○メテオザッパー
素材	虹色の貝殻×2

HOME WORLD / ANOTHER WORLD 共通

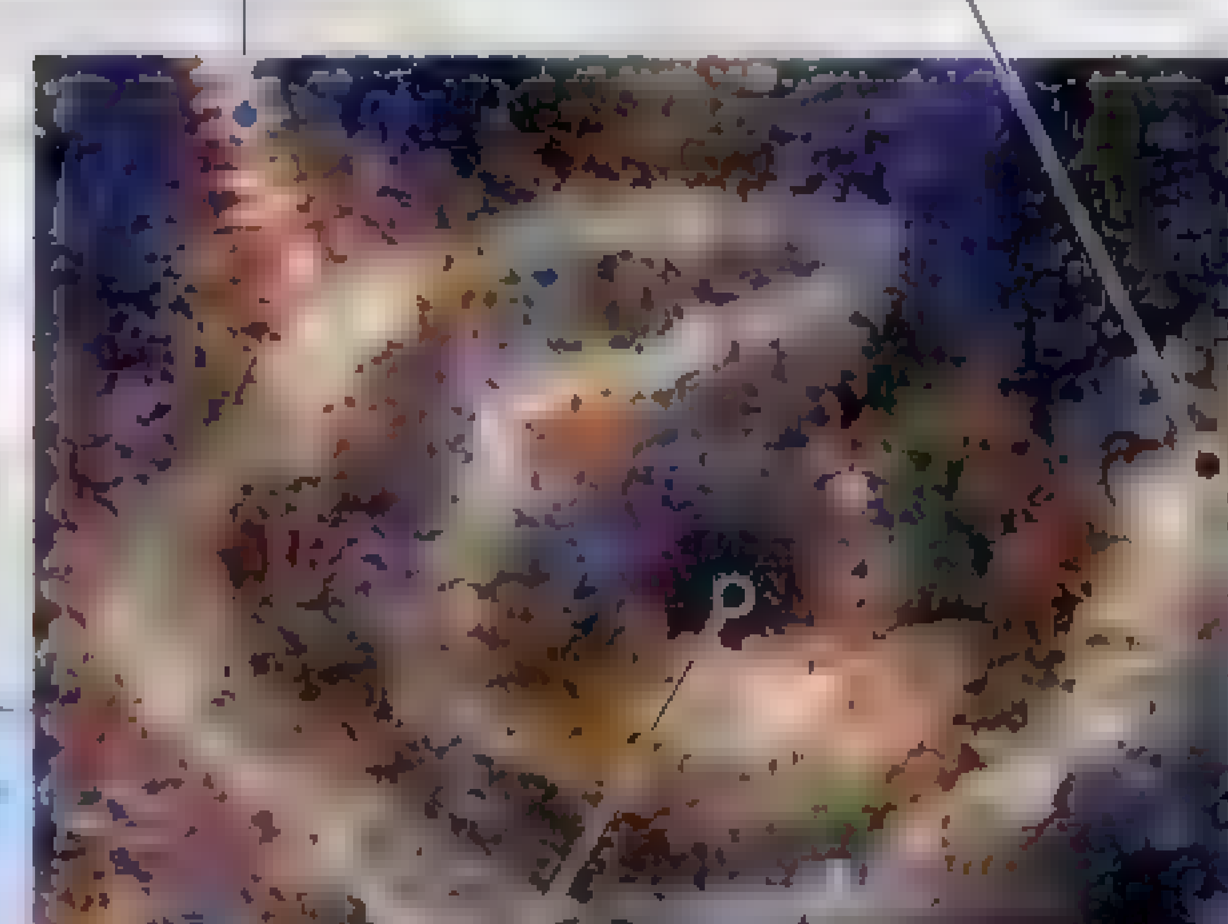
35-1



※ANOTHER WORLDでは、星の塔出現後でなければ移動できない



35-1 (星の塔出現前)



HOME
トロピクス×4
ハリキュウ×3

35-3

35-4

メテオザッパー(→P.54)



ミスリル銀
虹色の貝殻

35-2



HOME
トロピクス×2
ハリキュウ×2

ANOTHER
ハリキュウ×4

虹色の貝殻

35-3



ANOTHER
サイドステップ×3
★ジェリーキング

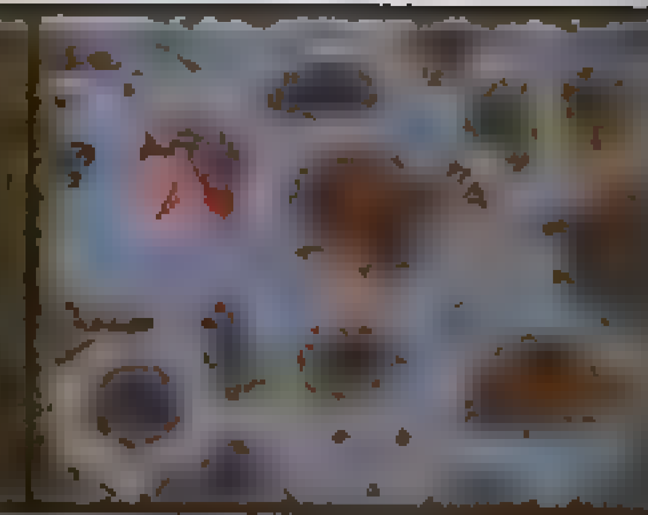
HOME WORLDとANOTHER WORLDの相違点

	HOME	ANOTHER
星の子の宇宙船	バラバラに壊れ、部品が地中に埋まっている	そのままの状態で海の底に沈んでいる
海上の調査船	いない	星の塔出現後にやってくる

AREA MAP 36

星の塔

天龍の島が地中の遺跡ごと浮上した姿。大きな翼を広げたかのような外観からは、神々しさすら感じられる。その正体は、はるか昔にクロノポリスとの対決に敗れ、フェイトによって封印された恐竜人たちの未来都市——ディノポリスだ。



Another

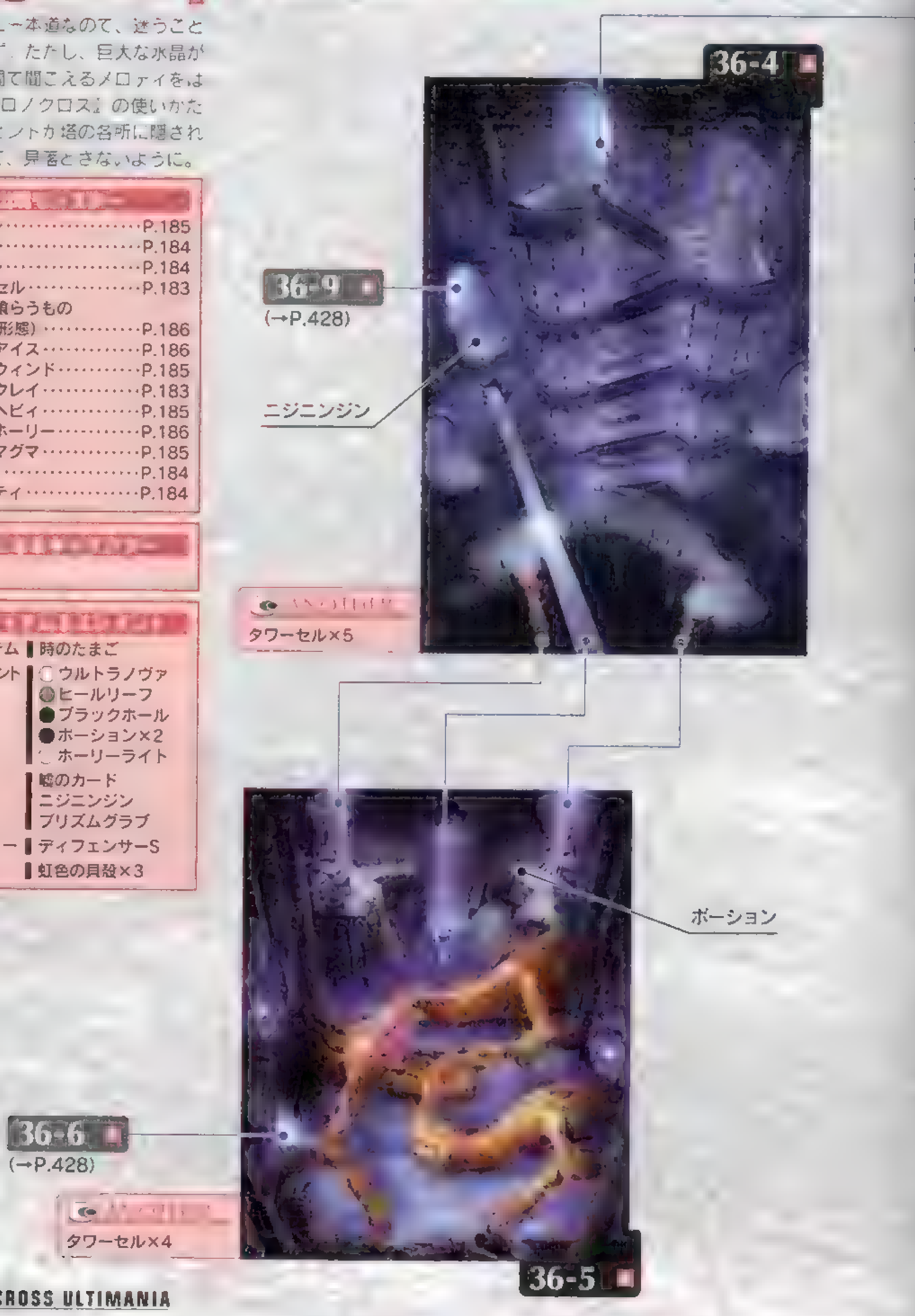
基本的に一本道なので、迷うことはないはず。ただし、巨大な水晶が浮かぶ広間で聞こえるメロディをはじめ、『クロノクロス』の使いかたに関するヒントが塔の各所に隠されているので、見落とさないように。

- エルゼ……P.185
- オウル……P.184
- コクル……P.184
- タワーセル……P.183
- ★時を喰らうもの（初期形態）……P.186
- ★ドルアイス……P.186
- ★ドルウィンド……P.185
- ★ドルクレイ……P.183
- ★ドルヘビィ……P.185
- ★ドルホーリー……P.186
- ★ドルマグマ……P.185
- ナクル……P.184
- ププロティ……P.184

なし

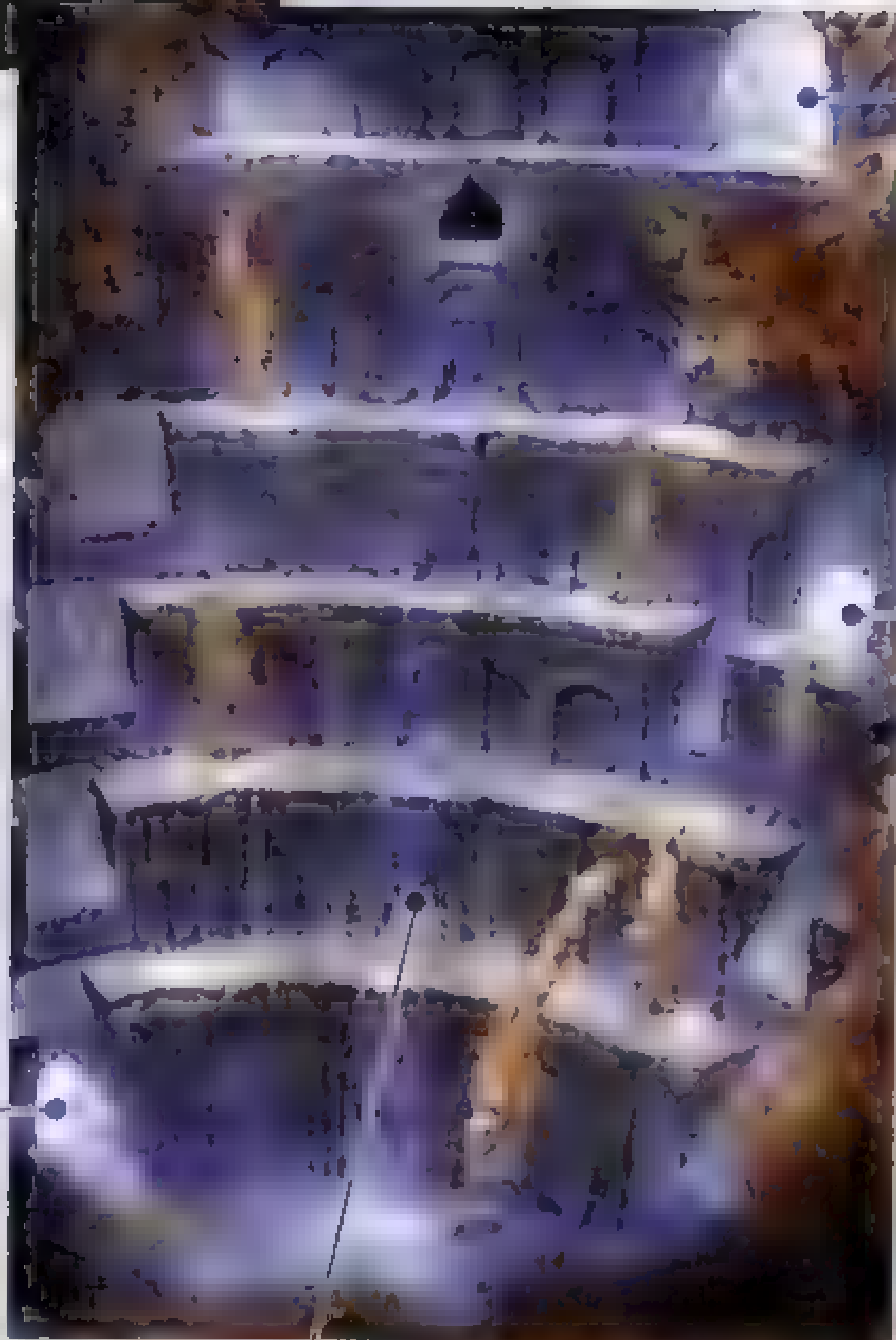
キーアイテム	時のたまご
共有エレメント	ウルトラノヴァ ヒールリーフ ブラックホール ポーション×2 ホーリーライト
武器	鰭のカード ニジニンジン プリズムグラブ
アクセサリー	ディフェンサーS
素材	虹色の貝殻×3

ANOTHER WORLD

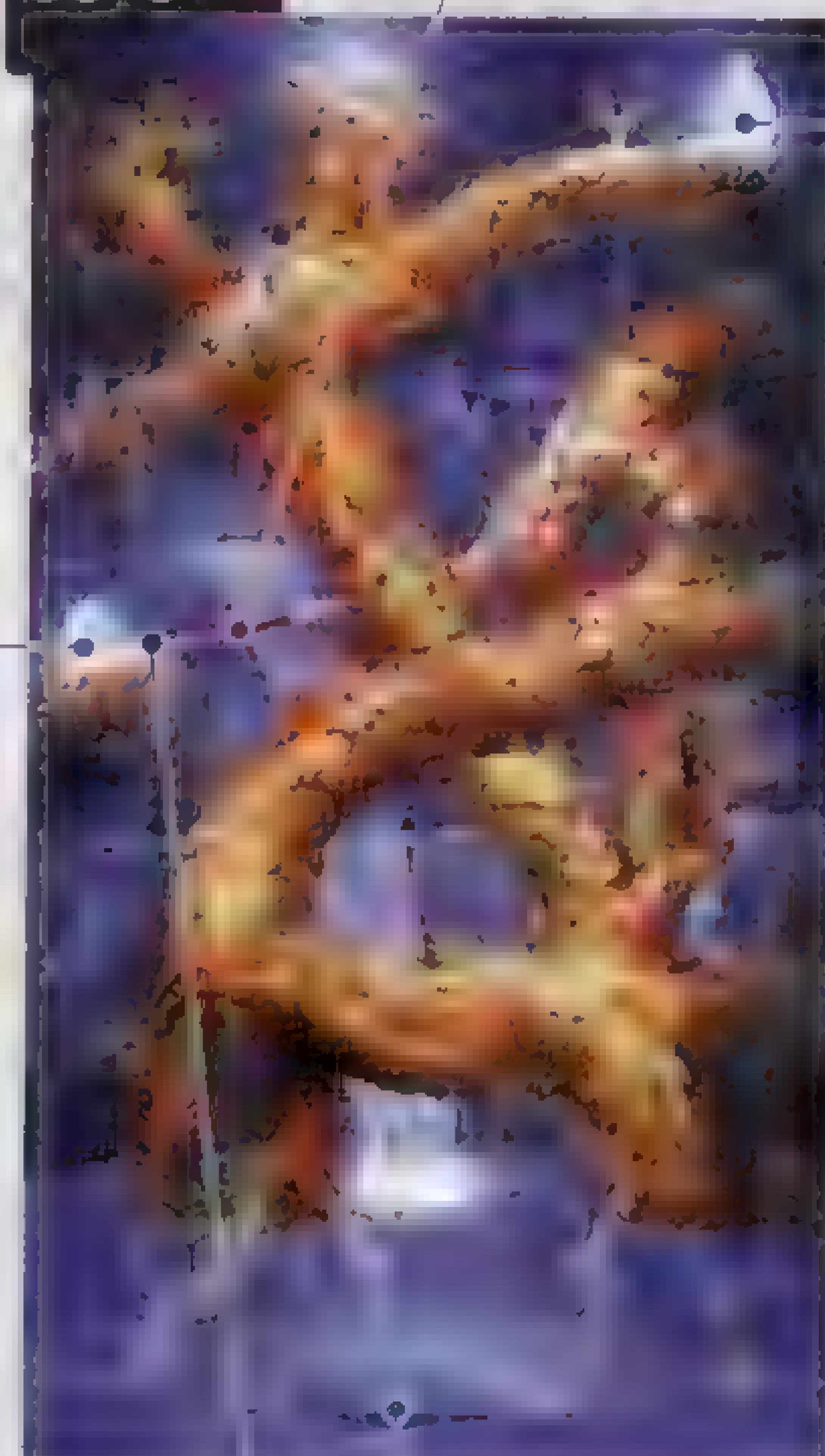



倒せる石柱
36-3
タワーセル×4
36-9
(→P.428)
ポーション
(→P.429)
36-10
倒せる石柱
36-3 (すべての石柱を倒したあと)
36-2
★ドルクレイ
36-1
ワールドマップへ

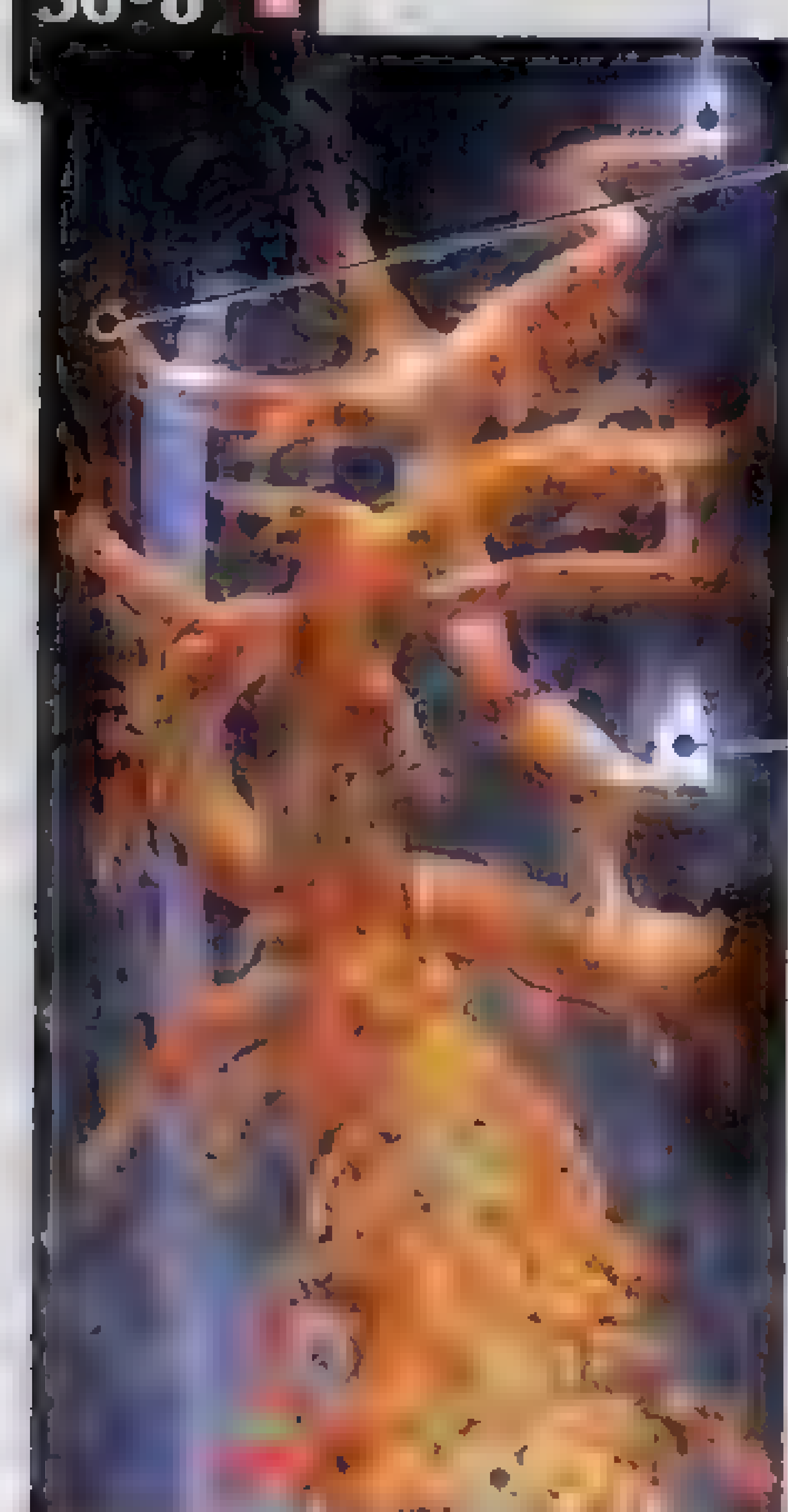
36-9



36-6



36-8





36-7



※1…橋とともに落ちたときのみ移動可能
※2…トルマクマで戦うときのみフィールドエフェクトが になる


36-16
転送装置
(→P.432)
36-24
※3
36-17
★ドルウィント
転送装置
36-14
ブラックホール
ハシコのスイッチ
36-15
36-12
(→P.429)
ウルトラノヴァ
36-13
(→P.429)

※3 [illegible]


36-22
36-23
転送装置
転送装置
★トルホーリー
36-21
エルゼ×2
タワーセル×6
36-20
36-19
転送装置
転送装置
★トルヘビィ
36-18
エルゼ×4


36-27
時のたまご(→P.239)
★時を喰らうもの
(初期形態
※時を喰らうもの(初期形態)とのバトル中
には、フィールドエフェクトが
の順に変化する
壁を開けるスイッチ
36-25
転送装置
36-26
転送装置
36-24
36-24
(ドルアイス戦後)
★トルアイス
(→P.430)

世界をスミズミまで調べてみよう!

[illegible]

CG上に見られる、ちょっとしたこだわりを探してみる

背景をじっくり観察してみると、あちこちに凝った演出を見つけることができるのだ。

風が吹いています

H A アルニ村、H A テルミナなど



アルニ村のレナの家にある風車や風見鶏、およびテルミナの入口にある旗などを見ていると、ときどき動きが変わる。風が吹いたりやんだりしているわけだ。

玄関に魔よけあり

A アルニ村



キキの家の出入口には、何やらアヤしげな仮面が置かれている。やはり父親の信仰に関係しているのだろうか?

スラッシュのヘンな趣味

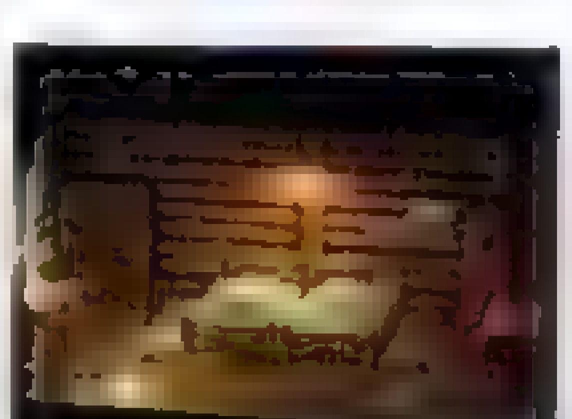
A テルミナ、H ゼルベス



スラッシュの部屋には、タコの形をしたヘッドレスギターがある。彼の両親を考えると、うなずけなくもない?

几帳面な兄とズボラな弟

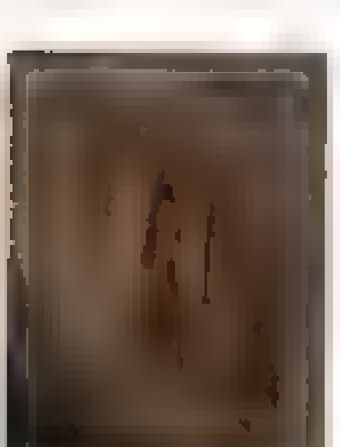
H A テルミナ



ダリオとグレンの部屋には、家具が2組あるが、ダリオのものは整っており、グレンのものは乱れている。ふたりの性格のちがいが垣間見えるのだ。

リデルの絵?

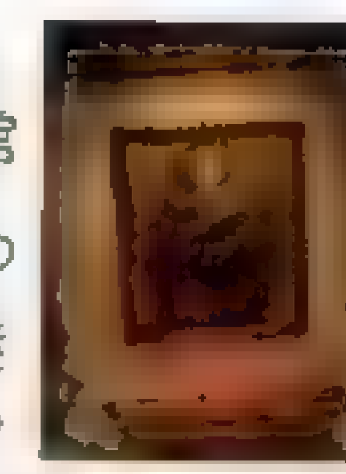
H A テルミナ



酒場の奥にある龍騎士団の隠し部屋には、リデルの肖像画がかかっている。ダリオかカーシュが飾ったものなのだろう。

ヤマネコの絵?

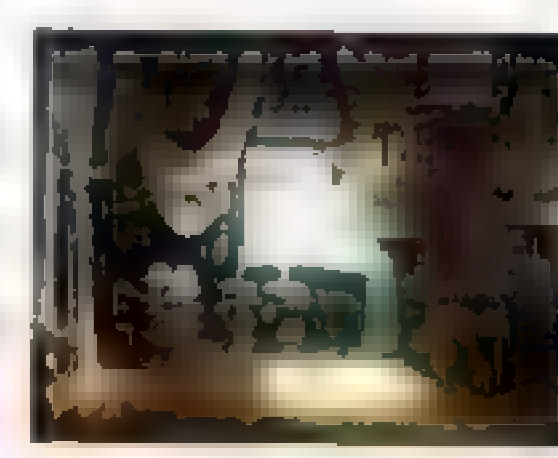
A 蛇骨館



1Fにある客間のうち、左からふたつ目の部屋には、ヤマネコの肖像画らしきものが。彼が使用していた部屋なのか?

ねまきに着替えて寝ています

A ガルドーブ

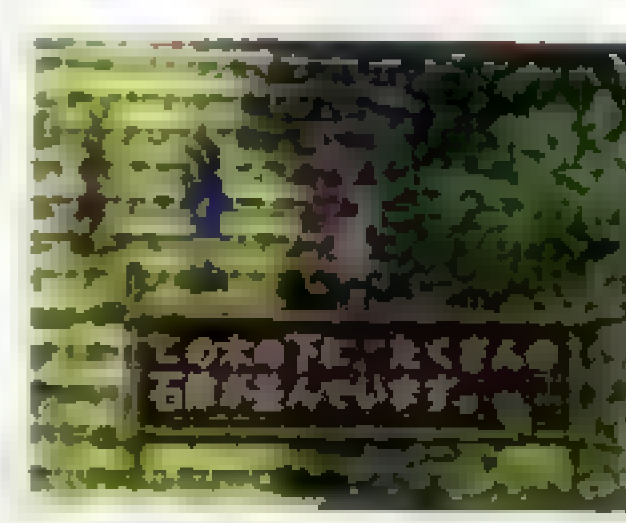


診療所の奥でキッドが寝ているあいだだけ、彼女の衣類や装飾品が室内に置いてある。しかし、キッドは自分で脱げる状態ではなかったはず。……ドク?

いにしえの龍人たちの遺跡

A 天龍の島、A 星の塔

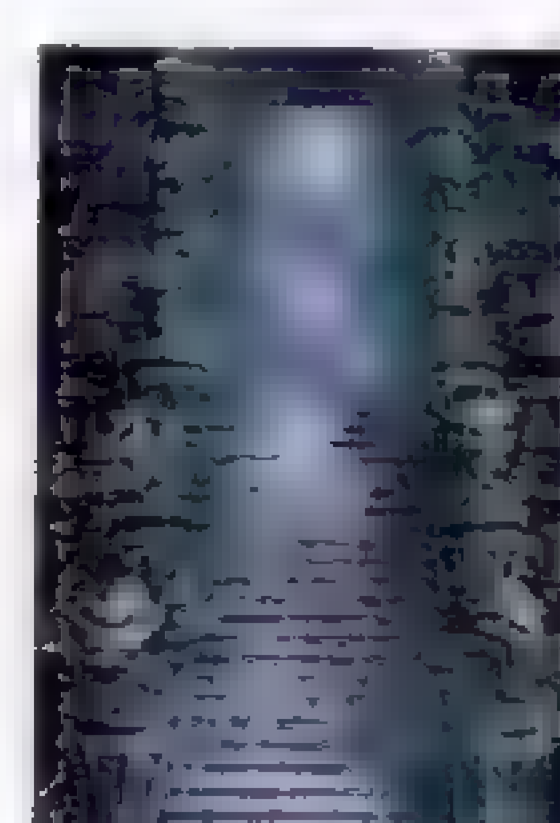
A 星の塔は、A 天龍の島が浮上したもの。それを裏づけるように、A 星の塔の最上部は、緑がすべて失われて石像などが露出しているものの、天龍の島とまったく同じ形をしているのだ。



▲H 天龍の島でも、調査隊がこんなことを言っていた。



➡



いろいろなところで◎ボタンを押してみる

◎ボタンを押して調べると反応がある、という場所はわりと多い。あちこちを調べてみよう。

セルジュの部屋の窓

H A アルニ村

窓を調べると、ブラインドを上げ下げして部屋の明るさを変えられる。ちなみに前作『クロノ・トリガー』でも、主人公の部屋でカーテンの開閉ができた。



レナの家にあるポシュル小屋

H A アルニ村

ポシュルが書いた伝言が読める。HOME WORLDとANOTHER WORLDでは内容が微妙にちがうのだ。



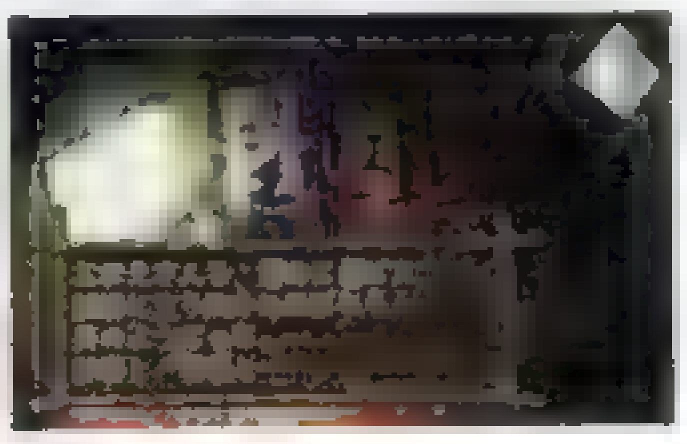


村長の家にある掛け軸

H アルニ村

ファイウス村長が書いた、ありがたいお言葉を拝見できる。さらに、操作キャラクターがヤマネコのあいだは、近くにいる老人の解説も変化。

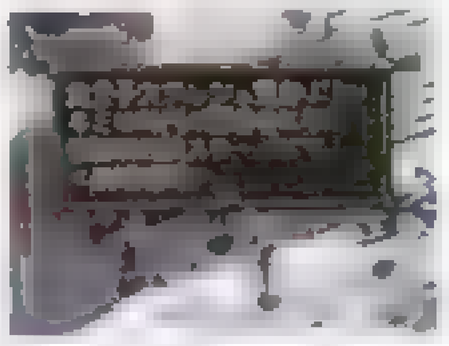




スラッシュのポスター

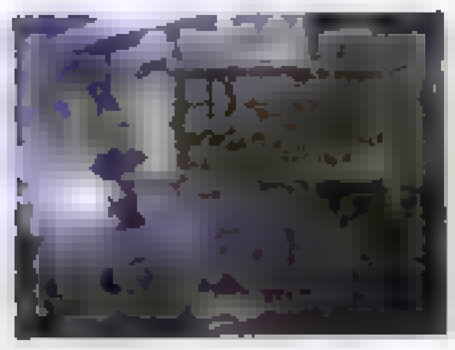
A テルミナ

ポスターには、スラッシュのコンサートの宣伝文句が書かれているが、A蛇骨館を脱出後は「無期延期」と書き加えられてしまう。



病気の女の子の家にある船の模型

A テルミナ



模型を調べると「おとうさんのおふね　マリィ」と書いてあるのが読める。なお、HOME WORLDにある模型には何も書かれていない。

スカールの家にある掛け時計

H A テルミナ

時計の前で◎ボタンを押すと、鐘が3回鳴り響く。ただし、ANOTHER WORLDにある時計は、スカールがもどってくるシーンを見るまでは鳴らないのだ。



ダリオとグレンの小屋にあるもの

A テルミナ

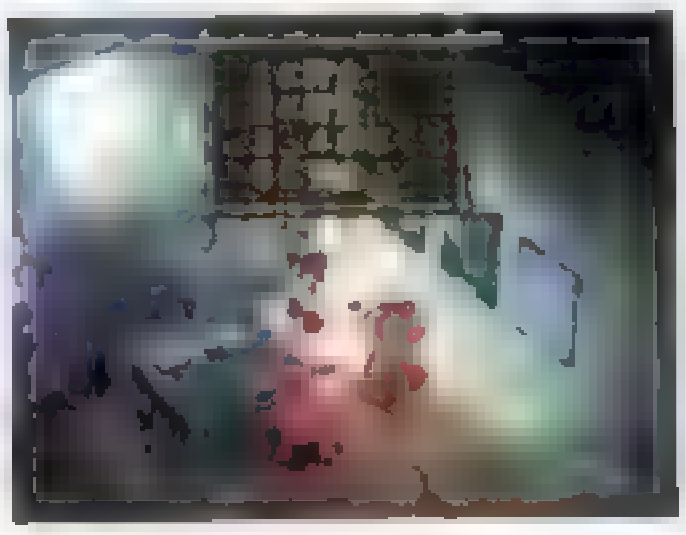
机やタンスを調べると、蛇骨杯競技大会・少年の部に参加したときのダリオとグレンの成績がわかる。壁にあるグレンの自画像の下には、もう1枚の絵が。

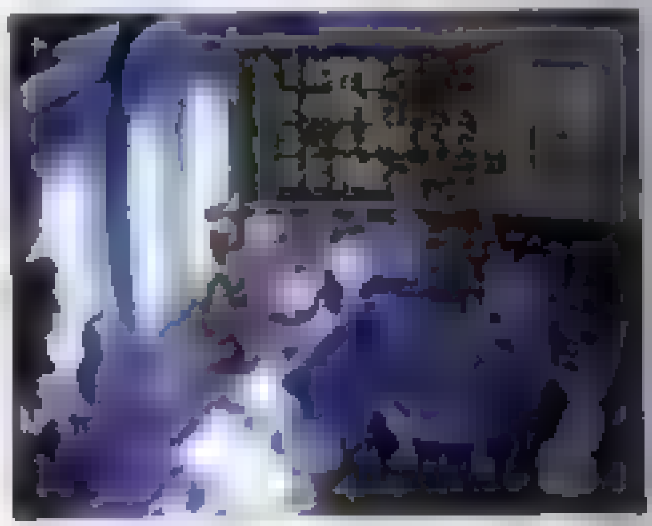


バンクリフの家にある掛け軸

H A テルミナ

HOME WORLDではバンクリフの部屋、ANOTHER WORLDでは父親の部屋で、お金に対するこころがまえが書かれた、同じ掛け軸を見ることができる。





レストランの前にある看板

H セルヘス

シェフのおすすめメニューが書いてあるのだが、いつ読んでも「ナンモナイトの姿焼き」のみ。ナンモナイト…何もないってこと？



レストランに貼ってあるポスター

H セルヘス



ここでもスラッシュのコンサートの宣伝文句を読むことができる。ちなみに、コンサートが終わったあとでも、書かれている内容は変わらない。

【虹の章】

SECRET



CHRONO 96のシークレット

クロノ

究極の「クロノ・クロス」マニアとなるために必要な96個の"知られざる情報"を、ここに記そう。題して、96の(クロノ)シークレット……笑うところです。

2周目編 2nd Play No.01～10

01 ゲームクリア後のお楽しみ 2周目以降に遊べる要素

ゲームをクリアすると、エンディングのあとにデータのセーブが行なえる。このときに作ったデータ(コンプリートデータ)をロードすれば、2周目を遊ぶことが可能だ。2周目を開始する方法はふたつあり、物語をはじめからプレイする「強くてニューゲーム」と、1周目のセーブデータを読みこんで物語を再開する「強くてコンティニュー」のどちらかを選択できる。

以下では、2周目独自の要素を紹介していこう。なお、2周目クリア後も3周目、4周目……と周回を重ねられるが、基本的に3周目以降は2周目と変わらないため、ここでは2周目にしぼって解説を行なっていく。



◀コンプリートデータをロードした画面。コマンド部分に"強くて"というひとことが追加されているのだ

Ⓐレベルスターの数が引き継がれる

2周目開始時のレベルスターの獲得数は、コンプリートデータを作成したときのものになる。そのため、2周目で新しく仲間に加えるキャラクターは、すでに成長した状態となっているのだ。また「強くてコンティニュー」だと、すでに仲間にしているキャラクターは、レベルスターの獲得数に応じた強さまで自動的に成長する。

Ⓑ所持品が引き継がれる

コンプリートデータ作成時に所持していたアイテムやエレメント、フレームなどは、基本的にすべて2周目に持ち越される。装備していたアイテムや、配置していたエレメントも、はずされて持ち越しとなるのだ。つまり、「強くてコンティニュー」を行なうと、"読みこんだ1周目のデータでの所持品"と"コンプリートデータ作成時の所持品"の両方を持つことになる。ただし、下表のものは、2周目へと持ち越されない。

■2周目に引き継がれないアイテム&エレメント

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

Ⓒ変更した名前が引き継がれる

1周目で名前を変更していたキャラクターは、2周目で仲間に加わるとき、変更後の名前になっている。もちろん、2周目でさらに変更することも可能だ。

Ⓓ一部のキーアイテムを自動で入手

キーアイテムのなかには、2周目でしか手に入らないものがある。ゲームの進行速度を変更できる"試作時間変速器"と、セルジュ(またはヤマネコ)のかわりにバトルに参加する仲間を指定する"身代わりの護符"がそれだ。さらに、時のたまごの入手方法も変わる。「強くてニューゲーム」だと、試作時間変速器と身代わりの護符はゲーム開始時から持っており、時のたまごも序盤で入手。「強くてコンティニュー」の場合は、2周目開始時点で、3つとも手に入れた状態になっているのだ。



◀「強くてニューゲーム」の場合は、シナリオの冒頭でセルジュが目覚めたとき、時のたまごが手に入る

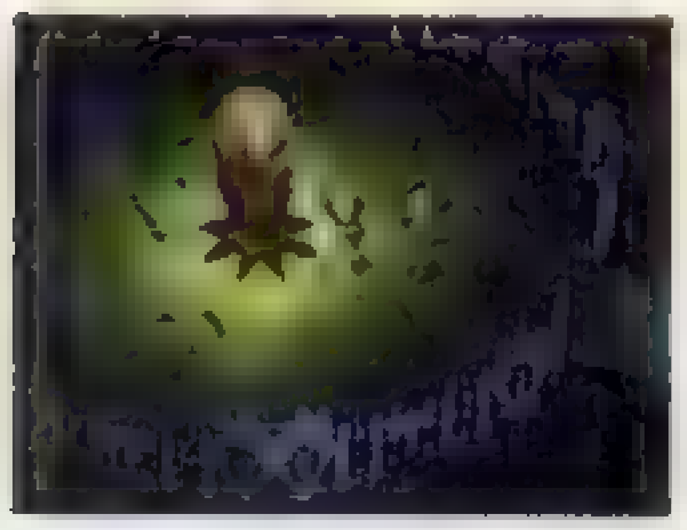
Ⓔいつでもエンディングが見られる

2周目では、時の闇の彼方へ行くための赤い次元のゆらぎが、つねにⒽⒶオパーサの浜に出現している。時のたまごをシナリオの冒頭で入手しているため、いつでも好きなときに時を喰らうもの（進化形態）とのバトルができるのだ。ただし、キーアイテムのクロノクロスを入手していない時点で、時を喰らうもの（進化形態）に勝つには、敵のHPをゼロにするしかない。

なお、この方法でゲームを終わらせると、シナリオの進行度によってエンディングが変化する（→P.438）。

Ⓕ巨大スペッキオの部屋に入れる

次元の狭間の奥にある扉は、2周目でなければ開けることができない。この扉の先にある部屋には巨大スペッキオがおり、そこではふたつのイベントを体験することが可能だ（シークレットNo.02～03参照）。



◀次元の狭間の奥にいる巨大スペッキオ。こんな容姿をしているが、その正体は戦の神だったりする

Ⓖ過去に仲間にしたキャラクターを呼べる

クロノクロス入手後に、カオスフィールドにあるスプリガンの家に行くと、クロノクロスが反応を示す。そこでクロノクロスを使用すれば、新たに仲間キャラクターを加えることができるのだ。

このときに加わるのは、その時点で仲間にしていないキャラクターのうち、それまでの周回で一度でも仲間にしたことがある全キャラクター（キッドとヤマネコをのぞく。ツクヨミについては条件がある）。これを利用すれば、ヤマネコ以外のすべての仲間キャラクター、計44人をそろえることが可能だ（→P.439）。



◀クロノクロスの力で仲間を呼び寄せることが可能。ただしキッドは、この方法では仲間にできない。

Ⓗモンスターの HPが2倍になる

出現するすべてのモンスターのHPが、1周目の2倍の値になっている。これは、Ⓗゼルベスのグランド・スラムで登場するモンスターについても同様だ。

ⒾⒶ古龍の砦にアカシア龍兵が出現しない

Ⓗ水龍の島をドワッフが襲撃するイベントを起こさずにⒶ古龍の砦へ行くと、1周目ではレベルスターを持ったアカシア龍兵が出現するが、2周目では登場しなくなる。そのため、ここでレベルスターや『Gフロッグ』を手に入れることができなくなってしまうのだ。

02 巨大スペッキオの部屋①
三魔騎士とバトルができる

次元の狭間で巨大スペッキオに話しかけると、「とりあえず、3回まわっとけ」と言われる。そのあと部屋の外周を時計まわりに3周すれば、前作に登場したビネガー、マヨネー、ソイソーの三魔騎士とのバトルになるのだ。この3人は、条件を満たして倒せば（→P.142）スプリガンが『スタイルコピー』で変身できるようになる。とくにソイソーは、連携技『ゼット斬り』を使うために必須なので、ぜひ変身リストに加えておきたい。なお、このバトルに勝利すると、それ以降、三魔騎士は出現しなくなる（つぎの周回になれば再出現）。



◀外周をまわり終えると、巨大スペッキオが消えて三魔騎士が出現。そのままバトルへと突入する



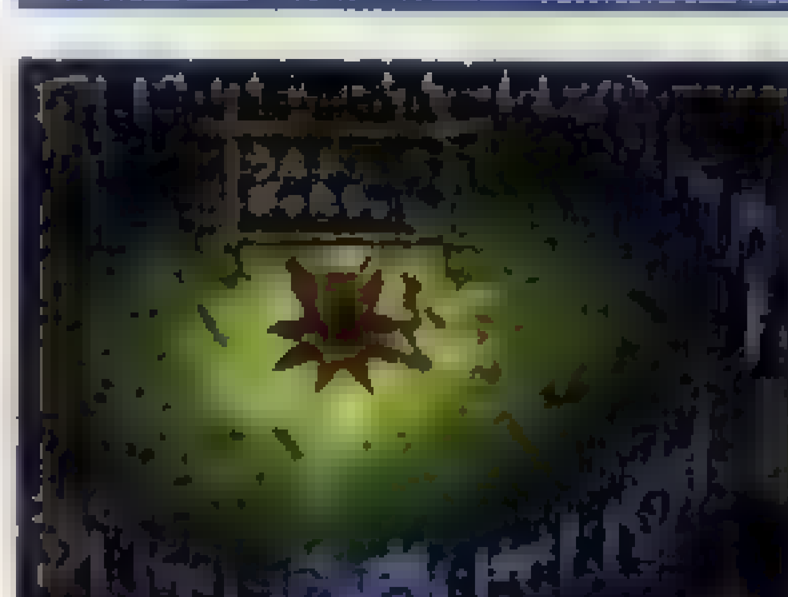
▶すべての攻撃を一定時間無効化する『快感付完全防御』を使うなど、三魔騎士は強敵だ。攻略法はP.187を参照

03 巨大スペッキオの部屋②
まわってまわって、さあ何回？

三魔騎士を倒すと、今度は巨大スペッキオから問題を出される。部屋の外周をまわってから巨大スペッキオに話しかけたときに、まわった回数と彼が心で念じた回数が同じだと、夢みるこしまきがもらえるのだ。話しかけたときに正解でなかった場合、3度目までは下記のようなヒントを教えてもらえる。4度目に話しかけたときに正解でなかった場合や、正解よりもまわりすぎた場合、部屋から出た場合は、最初からやり直しだ。

■巨大スペッキオがくれるヒントの内容

[illegible]	[illegible]
[illegible]	あと6周以上
[illegible]	あと5～3周
[illegible]	あと2～1周



◀正解となる周回数はランダムで決まる（最大で20周）。ヒントを頼りに、カンを働かせてまわってみよう。

04 2周目に用意された マルチエンディングの決定法則

前作と同様に、2周目におけるエンディングは、シナリオの進行度に応じて変化する、マルチエンディング形式になっている。エンディングの数は、1周目で見ることができるものをのぞくと、全部で9種類(下表参照)。そのほとんどは「この時点で冒険をやめたら……」という、"もしも"の世界を描いているのだ。

なお、『クロノクロス』の効果を利用して時を喰らうもの(進化形態)を倒した場合は通常のグッドエンディング、また、A星の塔の再生後に時を喰らうもの(進化形態)のHPをゼロにして倒した場合は通常のバッドエンディングとなる。



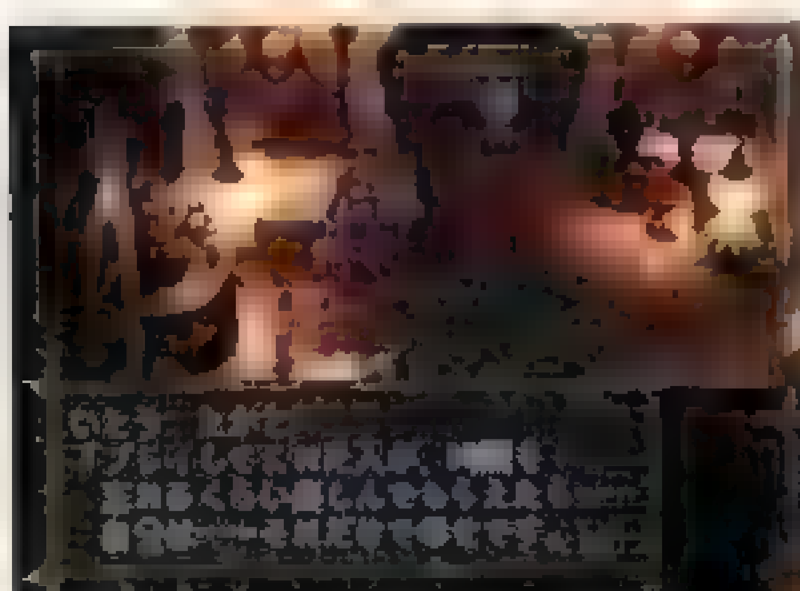
◀2周目に用意されている新たなエンディングは、コミカルなものからシリアスなものまで、バラエティに富んだ9種類



▶1周目でこまめにセーブしておけば、「強くてコンティニュー」を利用して簡単に各エンディングを見ることが可能

POINT 1 開発室へ行こう

「強くてニューゲーム」を選んで最速のタイミングでクリアすると、開発スタッフがいる部屋を自由に歩けるEND❶「開発室」に入れる。前作にもあったこの部屋では、キャラクターにふんした各スタッフから、開発中の裏話や個人的なエピソードなど、さまざまな話を聞くことができるのだ。



◀開発室は2階建て構成。全部で8部屋あり、開発スタッフも相当な人数がいる



▶開発室内では、ゲーム中で使用している音楽を聴くこともできるのだ

POINT 2 条件でさらに変化するエンディング

END❹「ショップでバイト&ズッコケ3人組」では、挿入されるエピソード(全3種類)が下記の条件によって変化する。

■END❹の分岐チャート

- キッドが仲間にいる
  - YES → コルチャがキッドにプロポーズした
    - YES → タイプa
    - NO → タイプb
  - NO → タイプc

■挿入エピソード

[illegible]	リサと言い争うキッド&プロポーズの確認
[illegible]	リサと言い争うキッド
[illegible]	蛇骨館で皿洗いするキッド

■マルチエンディングの内容一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]
❶ [illegible]	[illegible]	#1
❷ [illegible]	A蛇骨館に潜入する前	#1~6
❸ [illegible]	操作キャラクターがヤマネコに変わる前[illegible]	#7~11
❹ [illegible]	操作キャラクターがヤマネコに変わる前	#7~11
❺ [illegible]	A蛇骨館から[illegible]を救出する前	#13~20
❻ [illegible]	[illegible]はずれる前	#21
❼ [illegible]	A[illegible]イトを[illegible]	#22~23
❽ [illegible]	A[illegible]イトを[illegible]前	#22~23
❾ [illegible]	A星の塔[illegible]再生[illegible]する前	#24~25

※複数のエンディングの条件が満たされている場合は、若い番号のほうのエンディングになる

05 「強くてコンティニュー」を使ってアイテム&エレメントを増殖

所持しているアイテムやエレメントが2周目に引き継がれることを利用して、短時間でアイテムやエレメントを増やす方法を紹介しよう。

まずは、A星の塔をクリアしたあとにデータを保存。そのまま時を喰らうもの(進化形態)を倒して、さらに別のブロックにコンプリートデータをセーブする。そして、このコンプリートデータで「強くてコンティニュー」を選び、先ほどセーブしておいたA星の塔クリア後のデータをロードしよう。すると、アイテムやエレメントの数は、セーブ時のものとクリア時のものが合計されて、2倍になるのだ。あとは、そのままゲームをクリアして、そこで作ったコンプリートデータで「強くてコンティニュー」を選び、A星の塔クリア後のデータを再度ロード……ということをくり返していけば、アイテムなどをどんどん増やすことができる。



◀手順は簡単。コンプリートデータから「強くてコンティニュー」を選んで、クリア直前のデータをロードするだけ



▶各地で散らばる虹色の貝殻も、簡単に増やすことができる。これならプリズム系の武器をたくさん作れるのだ

06 仲間キャラクター全44人を一堂にそろえてみせる

2周目以降にクロノクロスを活用すれば、ヤマネコをのぞいた44人のキャラクターすべてを仲間にすることができる。ここでは、そのための最短手順を紹介しよう。なお、ツクヨミだけは、彼女が仲間にいるときにゲームをクリアすることではじめて、クロノクロスで呼び寄せることが可能になるので注意。

■プレイ手順

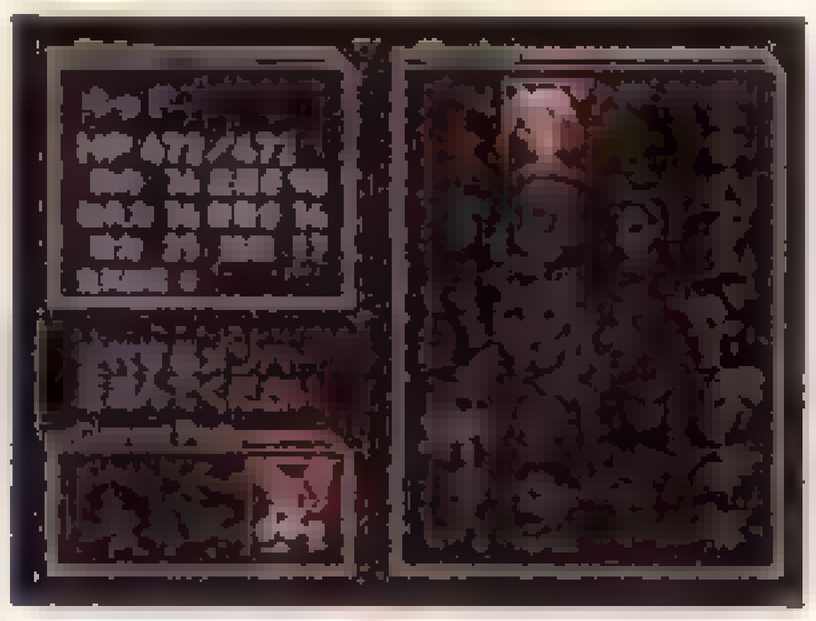
【1周目】
❶可能なかぎりの仲間を集めながらクリアする

⬇

【2周目】
❶A蛇骨館の潜入時に、1周目とは異なるルートを選ぶ
❷"キッドを助けるルート"と"キッドを見捨てるルート"のうち、1周目とは異なるルートを選択し、仲間にできるキャラクターをすべて仲間にする
❸カオスフィールドから脱出した直後にクリアする

⬇

【3周目】
❶A蛇骨館の潜入時、1、2周目とは異なるルートを選ぶ
❷キッドを目覚めさせる
❸カオスフィールドでクロノクロスを使用して(→P.437)、仲間を全員そろえる



◀全44人がそろった状態。通常では同時期に仲間にいるはずのないキッドとツクヨミがふたりともいる

07 ツマルの進化のフシギ 2周目のグリッドはどうなる?

各キャラクターが持つグリッドは、2周目プレイ時にそのまま引き継がれる。では、魔獣、聖獣、神獣の各形態でグリッドの数が異なるツマルの場合はどうなるのか? たとえば、ツマルが神獣形態まで進化したコンプリートデータを使うと、2周目以降でのツマルは、どの形態であってもグリッドが神獣形態のものに固定され、ほかの形態に進化してもその配列は変わらない。また、このときにツマルが第1～第2段階のいずれかの形態だと、『体当たり+4』という特殊なLv7固有エレメントが配置される。これはツマルが第3段階に進化するまで配置されつづけ、進化後は各形態のLv7固有エレメントを修得するかわりに消えてしまうのだ。



◀1周目をクリアしたときのツマルの形態により、2周目のツマルのグリッド数や能力値などが変化する。初期形態でもこのとおり



▶ツマルは進化後にレベルスターを獲得することで、能力値やグリッドが新たな形態のものに変化する。つまり、獲得レベルスターが99個に達してから進化しても意味はないのだ



▲初期、悪魔、天使形態のみが使用できるLv7固有エレメント「体当たり+4」。"+4"とつくわりに、威力はLv3の「体当たり」とほとんど変わらない。もちろんグリッドからはずすことも不可能だ

08 キッドやレナを連れて Ⓗ Ⓐ風鳴きの岬を訪れてみる

Ⓗ Ⓐ風鳴きの岬では、キッドかレナを連れて石碑を調べると、それぞれで異なる会話が発生。彼女たちは、石碑を見て自分が感じたことを語り出すのだ。

●キッドとの会話

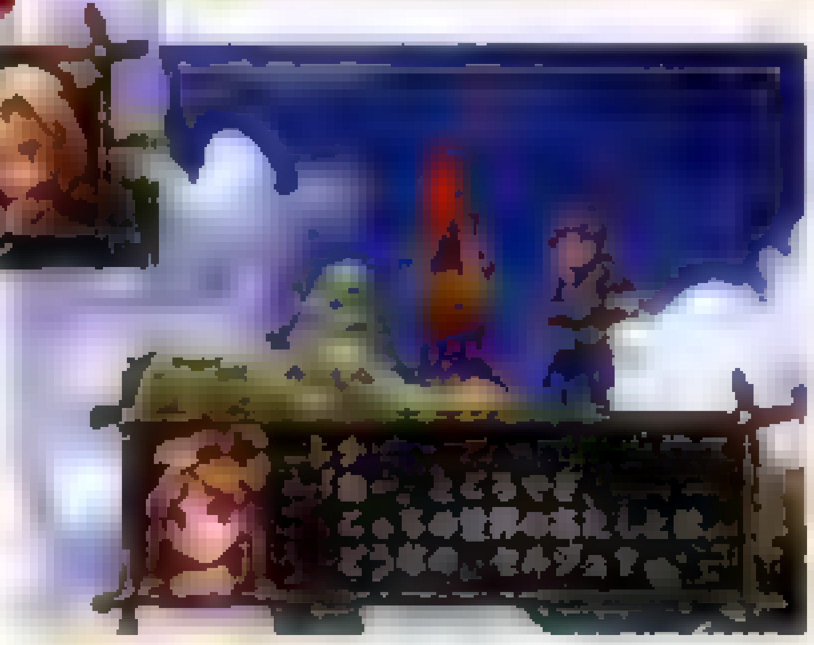
条件：キッドがパーティーにいる
場所：ANOTHER WORLDにある風鳴きの岬
時期：Ⓐ風鳴きの岬でのカーシュたちとのバトル以降、Ⓐ蛇骨館に潜入するまで

●レナとの会話

条件：レナがパーティーにいて、かつキッドがいない
場所：HOME WORLDにある風鳴きの岬
時期：Ⓐガルドーブから Ⓐテルミナへもどってきてグレンと花屋の話を見たあとから、操作キャラクターがヤマネコに変わるまで



◀キッドとの会話では、途中の選択肢で「おぼえてる」を選ぶと、最近セルジュが見たという、彼がキッドをナイフで刺す夢の話に。



▶レナを Ⓗ風鳴きの岬へ連れていくと、HOME WORLDの自分とセルジュはどんな関係なのかを問いつめてくる

09 鍛冶屋のイヌに対してにらみをきかせるポシュル

Ⓐ蛇骨館に潜入する前に、ポシュルをパーティーに入れて、Ⓐテルミナの鍛冶屋にある中庭の入口をふさぐイヌに話しかけると、なぜかポシュルがこのイヌに対抗意識を燃やすのだ。なお、パーティーにレナもいた場合、さらに彼女のセリフも追加される。



◀どんなに威嚇されても平然としているイヌに対し、簡単に根負けしてしまった軟弱なポシュル

10 正義の人コルチャがエレメント・トレード屋をくじく

Ⓐ蛇骨館に潜入する前に Ⓐテルミナのエレメント・トレード屋の前を通りかかると、人魚を見せ物にしているエレメント・トレード屋を、コルチャが妨害するシーンが見られる。このあともコルチャを警戒しているのか、コルチャを連れているときにエレメント・トレード屋に話しかけた場合のみ、「ゲッ、コルチャ！」と露骨にイヤな顔をされるのだ。

11 タダで蛇骨まんじゅうを食べて旅の疲れをいやそう

Ⓐテルミナでエレメント・トレード屋とコルチャとの騒動（シークレットNo.10参照）を見てから画面を切りかえたあと、または Ⓐ蛇骨館から脱出したあとに、Ⓐテルミナの橋にいる蛇骨まんじゅう屋に話しかけると、まんじゅうの価格について相談される。ここで「高い」と答えて、まんじゅうの価格を50~89Gのあいだに設定しよう。すると、操作キャラクターがセルジュのときにかぎり、蛇骨まんじゅう屋に話しかけるたびに、HPが全回復するまんじゅうをタダで食べることができるのだ。なお、まんじゅうの価格設定ができるのは、操作キャラクターがヤマネコに変わるまで。

12 窓からのぞいて見てみれば蛇骨まんじゅう屋の奮闘記

Ⓐテルミナにあるスカールの実家の窓からは、橋の上で商売をしている蛇骨まんじゅう屋の姿を見ることができる。ここから見られる蛇骨まんじゅう屋の状況は、下の❶~❸の期間に応じて変化していく。

❶蛇骨まんじゅう屋が店の準備をしているあいだ。
❷まんじゅうを売りはじめてから、価格を適切なものにするまで。
❸まんじゅうを適切な価格に設定したあと。



◀蛇骨まんじゅう屋の行動は、ここにある窓のそばに行けば見ることができる。写真は❸のときのもの

13 龍のエサやりで目指せエサやりマスター！

シナリオ進行上で、一度は行なうことになるミニゲーム「龍のエサやり」。これは、操作キャラクターがヤマネコに変わる前なら、🅰蛇骨館の龍小屋にいる老人に話しかければ、何度でも挑戦することができる。

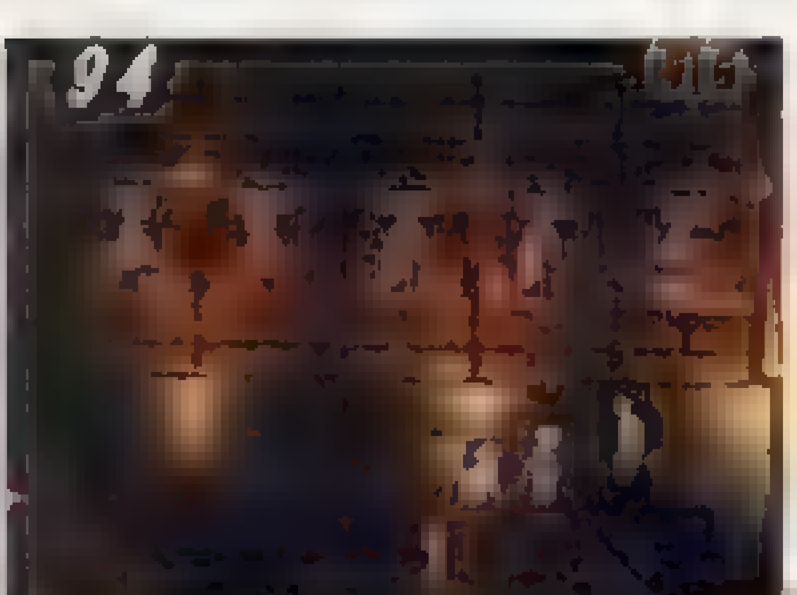
●ルールと操作方法

腹をすかせて暴れる5体の龍に、エサを与えていこう。操作は、方向キーの⬅➡で移動、○ボタンで目の前の腹をすかせた龍にエサをやる（左端のエサ場ではエサの補充）、となっている。エサは最大3個まで所持可能だ。画面左上の数字はエサをやった回数を、画面右上のマークは所持しているエサの数を表す。エサをやった回数が、ゲーム開始前に選んだ目標回数（10回、20回、30回、40回、100回のいずれか）に達すればクリア。はじめてその回数でクリアしたときには、下表にあるごほうびも得られるのだ。

腹をすかせている龍を放っておくと、約2～4秒でおとなしくなり、その龍は1回ガマンしたことになる。ガマンした回数に比例して龍の身体は赤みがかっていき、4回ガマンした龍はついに怒ってしまう（ゲーム終了）。

●クリアするためのコツ

じつは、○ボタンを押したままにしておけば、腹をすかせた龍の前へ移動するだけでエサをやることができる（エサの補充は不可）。これを利用すれば、龍の前で止まって○ボタンを押す、という操作が不要になり、操作の効率アップがはかれるのだ。その反面、所持しているエサの数が気づかぬうちに減ってしまうことも多いので、こまめにエサ場へ向かうこと。



◀それぞれの龍が腹をすかせる周期はある程度決まっているが、龍にエサをやった回数が増えるにつれて、その周期は短くなっていく



▶100回、成功すると「エサやりマスター」の称号が得られる。ちなみに2回目以降なら、L2ボタンを押しながらプレイすればスローがかかるので楽勝

■クリア時にもらえるごほうび

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	ブロンズメット
[illegible]	ブロンズメイル

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
100回	アイアンベスト

14 聞いた内容を忘れまいと必死のグレンに話しかけてみよう

🅰蛇骨館潜入時に、食堂で玄関ホールの仕掛けの解除手順を教わったグレンは、その手順を書きとめておくべく、大部屋へと向かう。このとき、彼を追うように移動すれば、廊下などを移動中のグレンに話しかけることができるのだ。しかし、グレンは手順を覚えておくことで精一杯の状態らしく、話しかけても、右の写真のようにそっ気ない返事しかしてくれない。



15 コルチャを兄貴と慕う男の子が母の力の偉大さを知る

🅰テルミナでボートを入手後に🅰ガルドーブへ行ってみると、診療所の左側に、コルチャを兄貴と呼ぶ男の子が立っている。キッドを見捨てるルートを選んでいた場合、この子はコルチャのボートがママチャに取られたというウワサを聞いており、コルチャも頭が上がらないママチャの偉大さに感心するのだ。

16 ニセ霊媒師呼ばわりされたジルベルトのボヤキ

🅰溺れ谷が通れるようになったとき、ハシゴの前にいる兵士に話しかけ、「霊媒師の方々でありますか？」の問いに「そうだ」と答えておこう（このとき、谷の上層部へ行き、しゃれこうべと会話をしておく必要はない）。その後、🅰蛇骨館を脱出するところまでシナリオを進めてから、🅰テルミナの霊廟にある小屋へ行くと、本物の霊媒師であるジルベルトが、アカシア兵からニセモノあつかいされたことをボヤいている。

17 ボート造りを夢みる少年からリサーチを受ける

🅰蛇骨館への潜入方法でアルフ・ルートを選んだとき、🅰蛇骨館脱出後から操作キャラクターがヤマネコに変わるまでのあいだに、🅰テルミナで川をながめている少年に話しかけてみよう。この少年は、コルチャが乗っているようなボートを造ることにあこがれており、コルチャのボートの乗り心地を聞いてくるのだ。

18 賭けに負けると明かされるアルフの素顔とは……？

アルフはⒶテルミナの占いババと、Ⓐ蛇骨館に潜入できるかどうかで賭けをしている。Ⓐ蛇骨館を脱出後、占いババにアルフのことを占ってもらった時点で、その勝敗が決まるのだ。Ⓐ蛇骨館の食堂にある龍騎士の誇りを入手すれば、それが潜入した証明となるのだが、はっきり言って賭けに勝つのは簡単(→P.254)。では、賭けに負けた場合はどうなるのか？

賭けに負けるには、龍騎士の誇りを入手していない状態か、期限切れになるまで(操作キャラクターがセルジュにもどるまで)シナリオを進めてから、アルフのことを占ってもらえばいい。すると、賭けに勝った占いババはアルフの素顔を見せるよう要求してくる。ついにアルフの素顔が明らかになる、と思いきや……。



◀マスクをはずす瞬間は見ることができない。しかし、占いババをここまで驚かせるアルフの素顔とは一体……？

19 勇者バッジの入手が遅れて残念がるピエール

Ⓐ蛇骨館への潜入方法を決めるとき、鍛冶屋の中庭で勇者バッジを入手してから、アルフ・ルートかスラッシュ・ルートで潜入することを確定させると、Ⓐ蛇骨館を脱出するまでピエールが見あたらなくなってしまう。この場合、Ⓐ蛇骨館脱出後に勇者バッジを渡しても、ピエールは「もうちょっと早くに手に入っていたなら……」と言うだけで、仲間にはならないのだ。

20 青リンドウの花をグレンに渡しておくことによる変化

Ⓐ蛇骨館潜入前に、青リンドウの花を持ってⒶテルミナの霊廟に行き、リデルとグレンが墓参りをするイベントを見ると、グレンから花をゆずってほしいと言われる。このとき、タダでも有料でもいいので花を渡しておくと、のちにどのような影響があるのか？

結論を言うと、キッドを見捨てるルートを選んだとき、Ⓐテルミナで船を入手した直後に現れたグレンとの会話中に、彼から感謝される……のみだ。

21 おませな兄弟のケンカは意外な結末を迎えることに

グレンを仲間にしたあと、Ⓐテルミナにある、かつてダリオとグレンが住んでいた小屋に行くと、小屋のなかで兄弟がケンカをしている。グレンがパーティーにいる場合は女の子(マリーナ)に、いない場合は小屋のなかにいるグレンに話しかければ、マリーナをめぐってのケンカであることが判明するが……。

22 グレンとカーシュが蛇骨杯剣技大会のことを振り返る

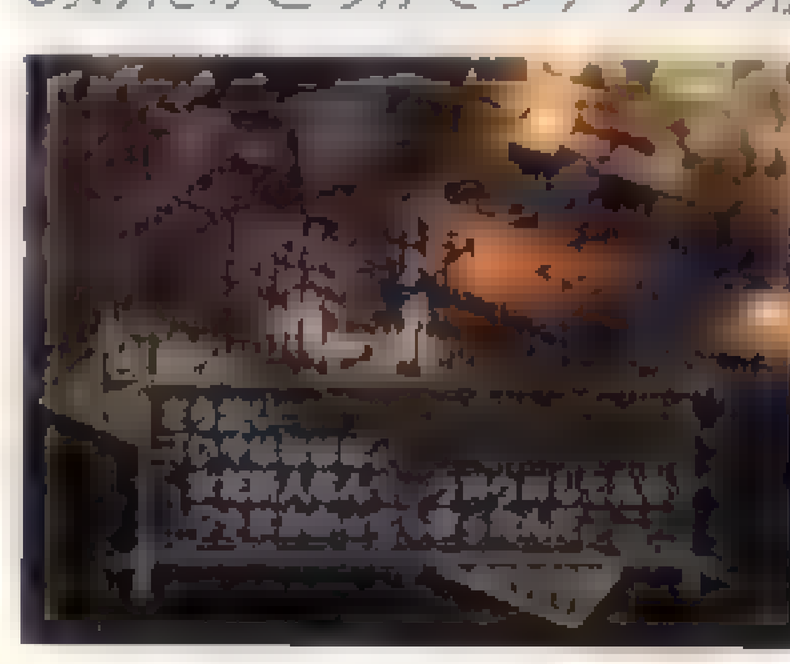
グレンがパーティーにいる状態で、Ⓐテルミナにあるダリオとグレンが住んでいた小屋に行き、タンスのなかに入っている参加賞を調べると、グレンがその大会終了後のことを回想する。また、カーシュがパーティーにいる状態で、Ⓐテルミナの鍛冶屋にあるカーシュの部屋で準優勝の盾を調べると、カーシュが剣技大会とグレンのことを思い起こす。



◀剣技大会が終わった直後のひと幕。いつもと変わらぬ会話の裏で、4人はそれぞれ何を思っていたのだろうか……。

23 あからさまに怪しい皿洗い青年の正体とは

Ⓐ蛇骨館を脱出してから、操作キャラクターがヤマネコに変わるまでに、Ⓐ蛇骨館にあるルチアナの研究室へ行くと、皿洗いの青年がオリに閉じこめられている。宝物庫のトラップにかかったらしいが、そんな場所に皿洗いが入るあたり、いかにも怪しい。じつは、この青年の正体はスパイとして潜入中のイシトで、のちに、イシトやパレポリ兵のセリフからそれを知ることができるのだ。ちなみに、ここで彼をオリから出してあげたかどうかでシナリオの展開が変わることはない。



◀オリを調べれば、皿洗いを助け出すことが可能。なお、研究室にルチアナがいる場合は、ルチアナがオリを開ける。

24 どっちが敵でどっちが宝？ランダムで配置が決まる部屋

[H][A]古龍の砦にある、宝箱を開閉して橋の向きを変更する部屋の、橋をはさんだ左右にひとつずつ設置された小部屋(MAP17−9[H][A]、MAP17−10[H][A])。この小部屋には、一方に敵シンボル、もう一方に宝箱が配置されるが、その配置はランダムで決まるのだ。ちなみに、敵シンボルがいた場合は、小部屋に入ったと同時にかならずバトルに突入してしまう。

25 ヤマネコに変わった直後の戦いで勝つ方法教えます

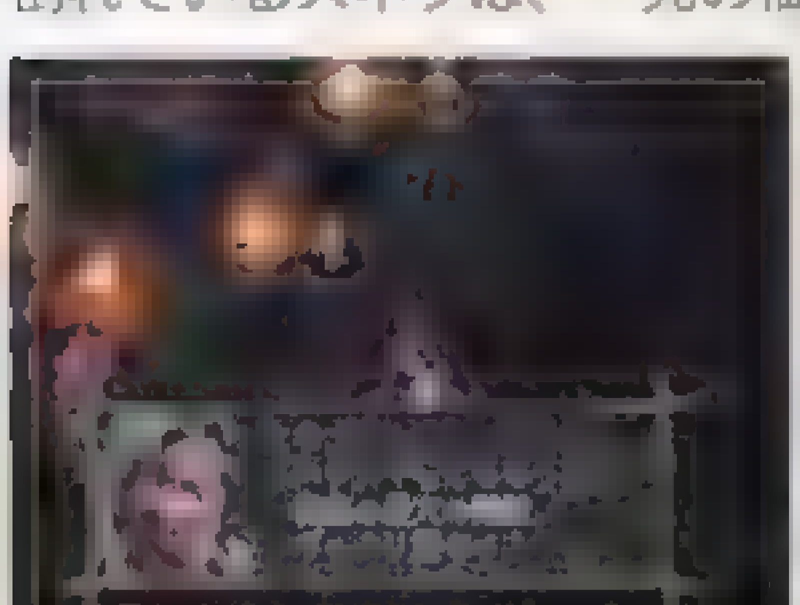
[A]古龍の砦で、操作キャラクターがヤマネコに変わった直後に発生する、セルジュやキッドたちとのバトル。このバトルは勝利、敗北のどちらの結果になってもシナリオが進むのだが、直後の展開はそれぞれ少し異なるのだ。ちなみに、このバトルはヤマネコ側が圧倒的に不利だが、あらかじめ、セルジュ以外のキャラクターの装備を弱いものに変えておけば、勝ち目はある。2周目以降なら、セルジュの装備を強力なものにしておけば、簡単に勝つことが可能だ。



◀バトルに勝利しても、キッドの不意打ちの前にヤマネコは倒れてしまう。結果的にかならず敗北するわけだ。

26 気張りすぎたスネフを襲う恐怖の持病

シナリオ中盤に、[H]ゼルベスでパーティー全員がネコに変身する場面がある。その直後から廊下に出るまでのあいだは、酒場にいるとスネフがこちらを追いかけてくるのだが、このときスネフにつかまると、彼はギックリ腰になって動けなくなるのだ。情けない姿で倒れているスネフは、一見の価値あり？



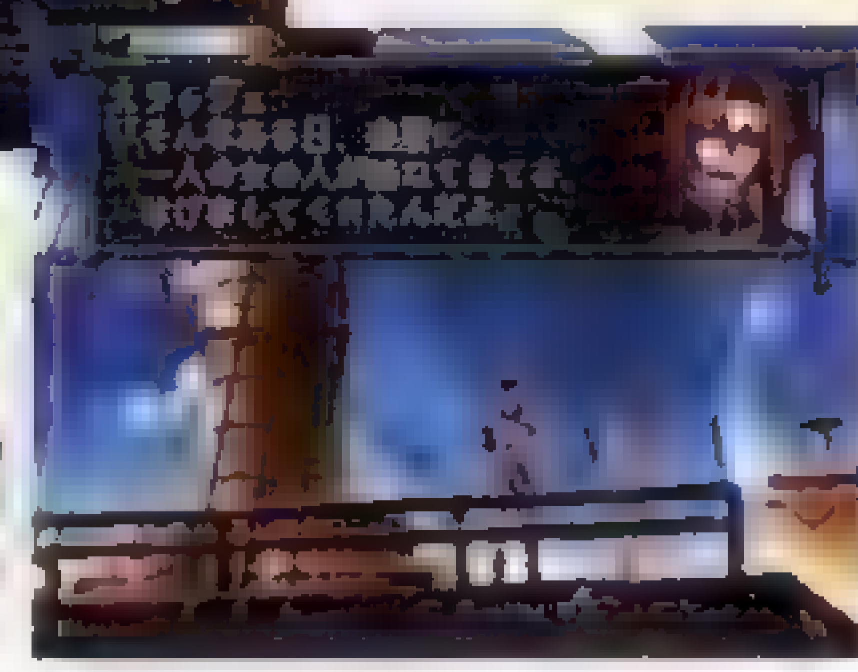
◀何とかネコたちをつかまえたスネフだが、かかえ上げようと気合いを入れた直後に、持病のギックリ腰が再発。

27 マジカル・ドリーマーズの名前の由来とキッドとの関係は？

キッドをパーティーに入れて、[H]ゼルベスに停泊しているスラッシュの船の楽屋を訪れると、キッドがスラッシュに、「マジカル・ドリーマーズ」というバンド名の由来を尋ねる。なお、このイベントの途中でスラッシュが語ったナゾの女性の正体は、キッドと関連のある人物のようだが、残念ながら、それが誰なのかゲーム中で明言されることはない。



◀楽屋に着くなりスラッシュを探すキッド。このイベントを行なえるのは、以前に[H]マブーレを復興させるルートを選んでいた場合のみ。



▶スラッシュが駆け出しのころ、ある見知らぬ女性がかけてくれたはげましの言葉が、バンド名の由来に。

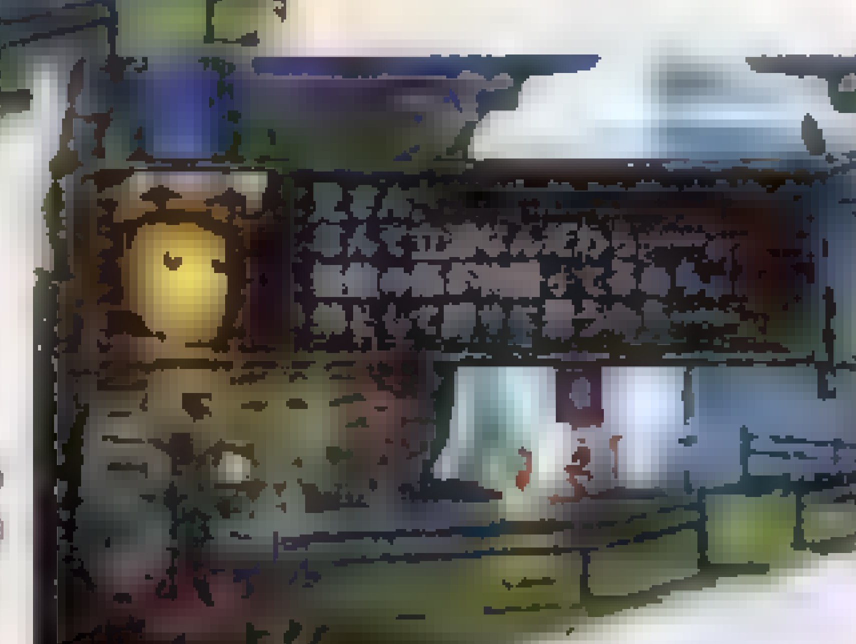
28 兄はいまいずこ……ラッキーダンの兄を捜して三千里

ラッキーダンがパーティーにいる状態で、[A]テルミナの鍛冶屋の中庭にある、剣技の練習用人形に近づくと、ラッキーダンがそれを兄とまちがえる。彼には、生き別れ(編み別れ？)の兄がいるらしいのだが……。

じつは、[H]テルミナのほうにある練習用人形こそが捜しもとめている兄で、ラッキーダンを連れて行けば、再会を果たすことができるのだ。しかし、剣の練習台と呪いの人形の兄弟とは、何ともはや。



◀[A]テルミナにある練習用人形は、ラッキーダンの生き別れの兄にそっくりであった。兄はどこに……。



▶[H]テルミナにて感動の再会。タリオの剣技の練習台になっていた兄を、ラッキーダンは誇らしく思う

29 かならず幸福の使者になる ラッキーダン

ラッキーダンがLv7固有エレメントを入手したとき、彼の名前はハッピーダンにパワーアップ(?)する。では、あらかじめ名前をハッピーダンにしておいた場合はどうなるのかと言うと……それ以上はパワーアップせず、ハッピーダンのままなのであった。



◀ラッキーダンの名前を変えずにプレイしていた場合、変化後の名前と字づらが似ているので、わりと気づきにくい

30 テルミナ連続ドラマ「龍角草のうた」(全3話)

シナリオが特定の段階まで進展しているとき、Aテルミナの蛇骨像に向かって左側にある家を訪れれば、病気にかかっている女の子(マリィ)のちょっとしたイベントを見ることができる。イベントは3話構成になっており、話が進展するタイミングと、それぞれの話のおおまかな内容は、下の写真のとおり。

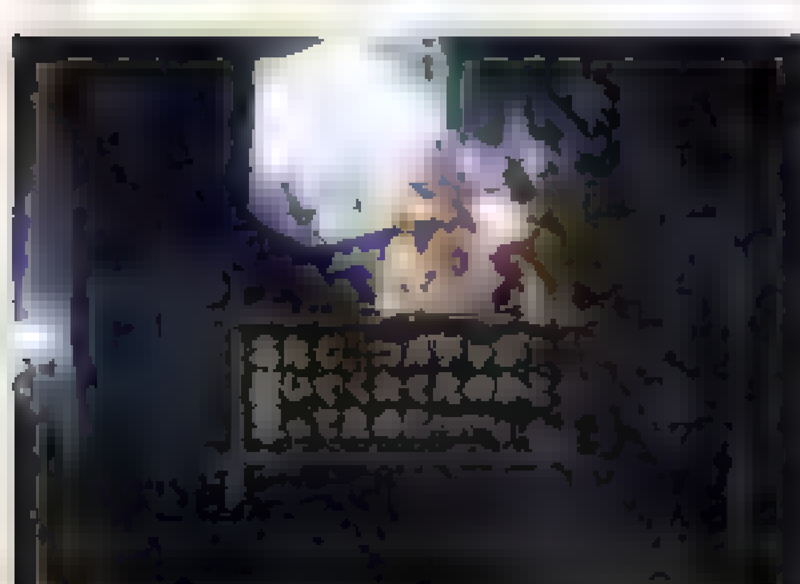
なお、第2話にあたるイベントを見ていないと、最終話のイベントは見られなくなってしまうので注意。



第1話

時期：A蛇骨館に潜入するまで

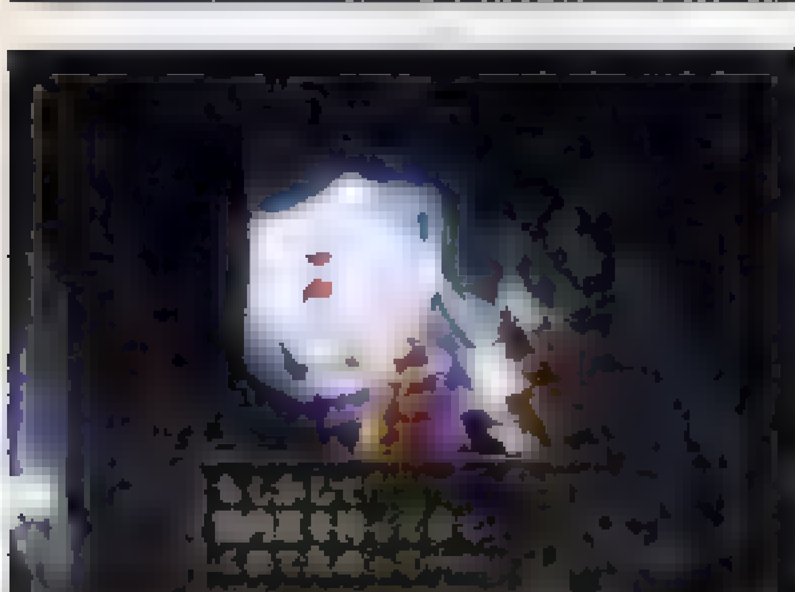
◀病床のマリィに、母親が龍の昔話を聞かせている。これを見ていなくても、A蛇骨館脱出後から第2話に進む



第2話

時期：操作キャラクターがヤマネコに変わるまで

◀ききすれ、誰かが龍角草を置いていく。コルチャがパーティーにいる場合は、イベントの内容が少し変化



最終話

時期：死海消滅後

◀龍角草の届け主は……。なお、第2話を見ていないときは、マリィがタクセルンをおぼえているのみ

31 ドワッフたちの想いが ヒドラの子どもを成長させる

Hヒドラの沼でヒドラを倒したとき、ラズリーがパーティーにいた場合は、倒されたヒドラが身ごもっていたことがわかる。そのあと、いったん画面を切りかえてから、ヒドラがいた場所に行くと、その子どもが生まれているのだ。ちなみに、このヒドラの子どもは、H水龍の島をドワッフが襲撃するイベントを終えれば、ほんの少しだけ大きくなる。



◀ドワッフたち、見ろ……ほんの少し育ったヒドラの子ども。立派な大人に成長するのはいつの日か……

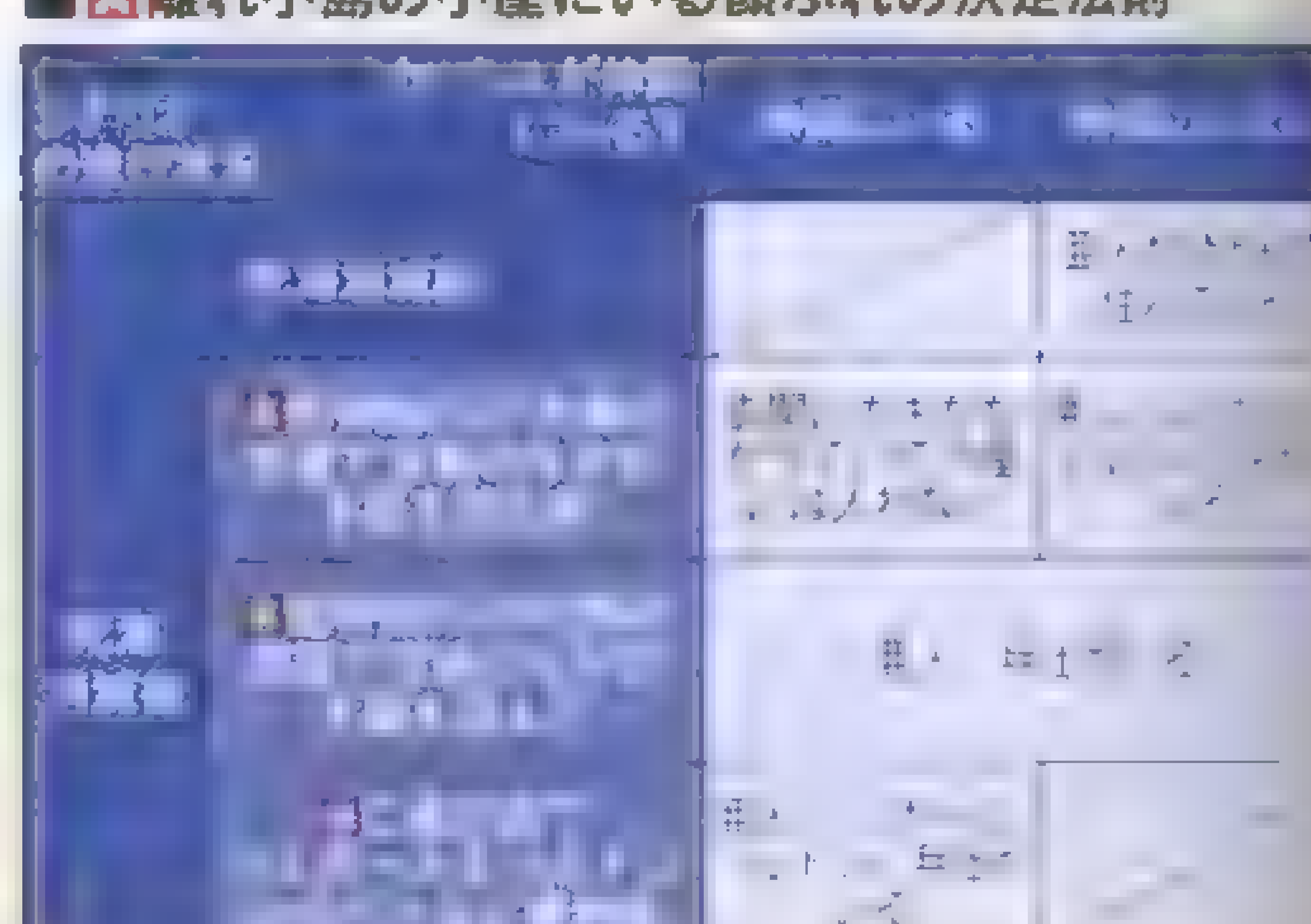
32 A離れ小島の小屋に居候する シュガール＆ソルトンや兵士の話

A離れ小島には亜人の小屋があるが、シナリオの進行状況によっては、小屋内にシュガール＆ソルトンやアカシア兵が滞在していることがある。ただし、シュガール＆ソルトンのふたりは、カーシュに対して不審な疑念を抱いているため、カーシュが仲間に加わっていると(たとえパーティーに加えていなくても)、小屋の扉を閉ざしてしまうのだ。この状態は、シュガール＆ソルトンがA亡者の島へ移動するまでつづく。



◀A蛇骨館の2F右側で宝箱を開けると、シュガールたちはA亡者の島へ移動するため、小屋から出ていく

■A離れ小島の小屋にいる顔ぶれの決定法則



33 天運・恋愛何でもござれ A テルミナの占いババ

A テルミナの橋の上にあるテントを調べると占いババが出てきて、パーティーメンバーの運勢を無料で観てくれる。占いの結果はキャラクターごとに異なり、その内容も、純粋に未来の運勢だったり、シナリオ内におけるその者の役割や目的に対するアドバイスだったりと、じつにさまざまだ。なお、アルフ、スプリガン、ギャダランなど、一部のキャラクターについては占うことができないか、占い自体が行なわれない。

余談だが、占いババがテント内にいるときの眼光らしきものは、カオスフィールドで洞窟などの暗がりからのぞく眼光とそっくりだ。スプリガンとも知り合いのようだし、もしや占いババは魔族？



◀占ったときの解答は、各キャラクターに1種類ずつ。なかには、結果に対して返答するキャラクターもいる



▶セルジュやヤマネコを占ってもらうと、その未来をはっきり見とおすことができないらしく、こう言われる

34 どんな顔でもカンペキ描写！ A テルミナの似顔絵描き

A テルミナの橋のたもとに、似顔絵描きが店を出している（開店するのは蛇骨まんじゅうの価格設定ができる状態になったあと／→P.440）。この絵描きに話しかけると、パーティーの誰かひとりの似顔絵を無料で描いてもらえるのだ。その腕は確かなようで、できあがった絵は、そのキャラクターがセリフをしゃべるときに表示されるグラフィックと、寸分たがわぬほど……ってそのままだけど。なお、絵を描いてもらったからといって、シナリオの展開が変化することはない。



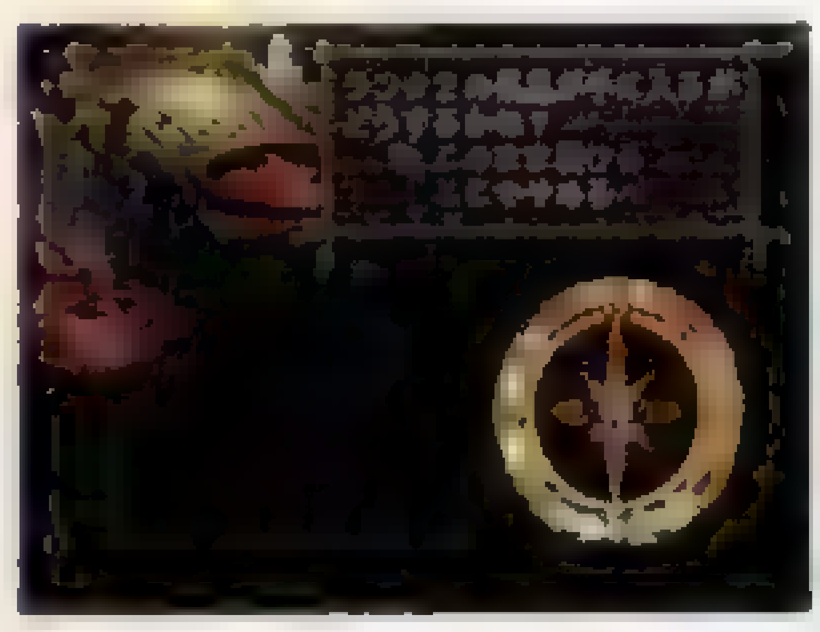
◀操作キャラクターがヤマネコに変わっているときには、手配書かわりにダークセルジュの似顔絵を見せてくれる

35 コンパス・ルーレットで荒かせぎするコツ教えます

H ゼルベスにあるカジノで、ルーレットをまわす人物（ディーラー）に、ルーレット台の台越しに話しかけると、ミニゲーム「コンパス・ルーレット」をプレイできる。プレイ料金は、1回につき100G。なお、ファルガとコンパス・ルーレットで勝負するときは、専用のルールが採用される（→P.268）。

●ルールと操作説明

プレイをはじめると、画面右下にコンパス状のルーレットが表示される。ディーラーがルーレットの針を回転させたら、好きなタイミングで○ボタンを押して針を止めよう。針はN（北）、E（東）、W（西）、S（南）のいずれかの方角で止まり、それに応じて所持ポイントが増減する（表A）。所持ポイントは100からはじまり、これがゼロになるか10000を超えたらプレイ終了。そうでなければ、プレイを続行するか終了するかの選択肢が出る。プレイ終了時には、そのときの所持ポイントに応じて景品がもらえるのだ（表B）。



◀所持ポイントが特定の値を超えて上のランクの景品がもらえるようになったら、ディーラーがそれを教えてくれる。

●確実に所持ポイントを増やす方法

ルーレットがまわりはじめたら、少しだけ待ってからSTARTボタンを押してポーズをかける。このとき、針の赤いほうが南南西〜西のあいだの方角を指していたら、○ボタンを押しつつポーズを解除すれば、確実に針は北で止まるのだ。それ以外の方角だったときは、目標の方角を指すまで何度もポーズをかけ直そう。これをくり返せば、ランク1の景品も簡単に入手できる。

■表A：方角ごとの役の名前とポイントの増減量

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]の[illegible]持ポイントから−5[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

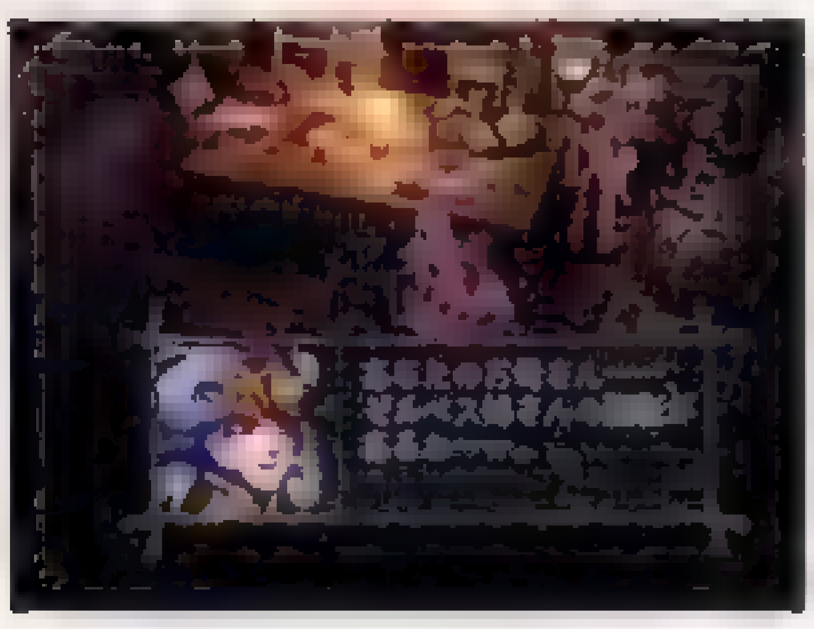
■表B：コンパス・ルーレットの景品一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※……このポイントに達すると自動的にプレイ終了

36 ファルガー家の複雑な家庭環境を知るには

ファルガ、スラッシュ、マルチェラ、イレーネス。この4人は血縁関係にある。いずれかをパーティーに加えて、残りの3人に話しかけてみよう。それぞれがどんな関係にあるのか、各々がほかの者をどう思っているのか、といった具体的なことがわかるはずだ。



◀彼らすべてをつなぐ人物セルヘスの話もところどころで出てくる

37 いま人気のアイドルスラッシュが巻き起こす騒動

各地で大人気のビジュアル系吟遊詩人団、マジカル・ドリーマーズ。そのなかでも人気の高いスラッシュを連れ歩いたときに起こる、彼とファンとのあたたかい(?)交流を紹介しよう。

Ⓐ A蛇骨館へ潜入する前、Aテルミナのエレメントショップでポスターを見ると、リサが「あんまりタイプじゃないんだけどね……」と言うが、スラッシュが目の前にいることに気がつき、あわててごまかす。

Ⓑ Aテルミナのエレメントショップで買い物をしようとすると、リサに「本物のスラッシュ様!? カ・ン・ゲ・キ!!」とサインを頼まれる。



◀ⒶⒷの順に見た場合のみ、最後に、リサが家宝にすると言っていたサインの真の使い道が判明する。

Ⓒ 操作キャラクターがヤマネコに変わる前に、Aテルミナに停泊しているスラッシュの船の楽屋の前でスラッシュファンの少女に話しかけると、感動した彼女は卒倒してしまう。また、そのとなりにいる、スラッシュの奥さんになることにあこがれる小さな女の子からは「おくたんです よろしく」と強引に言い寄られる。

Ⓓ Aアルニ村のレストランで、スラッシュのポスターに見とれている老婆に声をかけると、感激される。

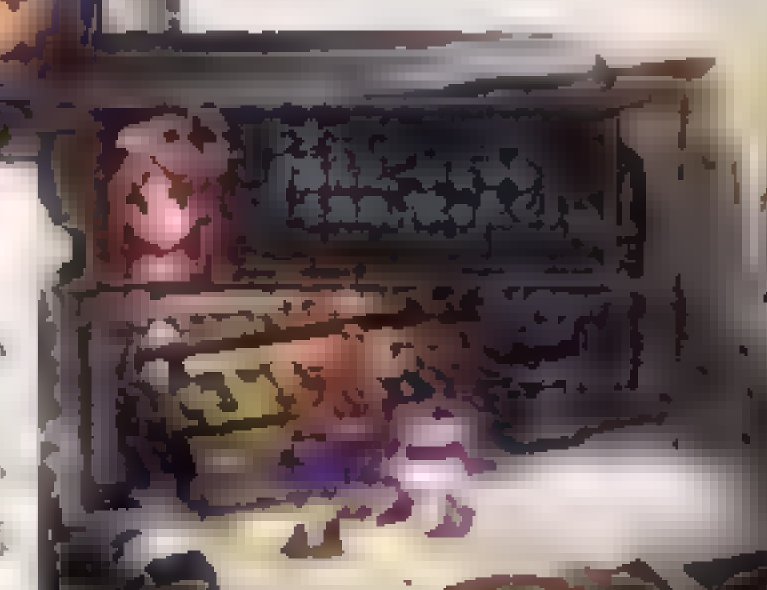
38 レナとリサを会わせると恋の話に花が咲く

H Aテルミナのエレメントショップにいるリサは、レナと親友同士。ふだんから、何かとふたりで張り合っているらしい。操作キャラクターがヤマネコに変わるまでに、レナを連れてAテルミナのリサに会うと、セルジュを見て、レナに先を越されたと思ったリサが「いつのまにやらボーイフレンドなんか作っちゃってさぁ……」とレナをからかってくる。Hテルミナのリサにレナを会わせた場合にも、「ボーイフレンドでも出来たの?」なんてセリフを聞くことが可能だ。

また、レナはリサの父親とも面識があるようで、Aテルミナのエレメントショップで彼に会わせた場合も特別なセリフが追加される。リサの父親も「ボーイフレンドの自慢か?」と聞いてくるのだが、親子そろって、レナが男の子と連れたっているのかよっぽど気になるようだ……。



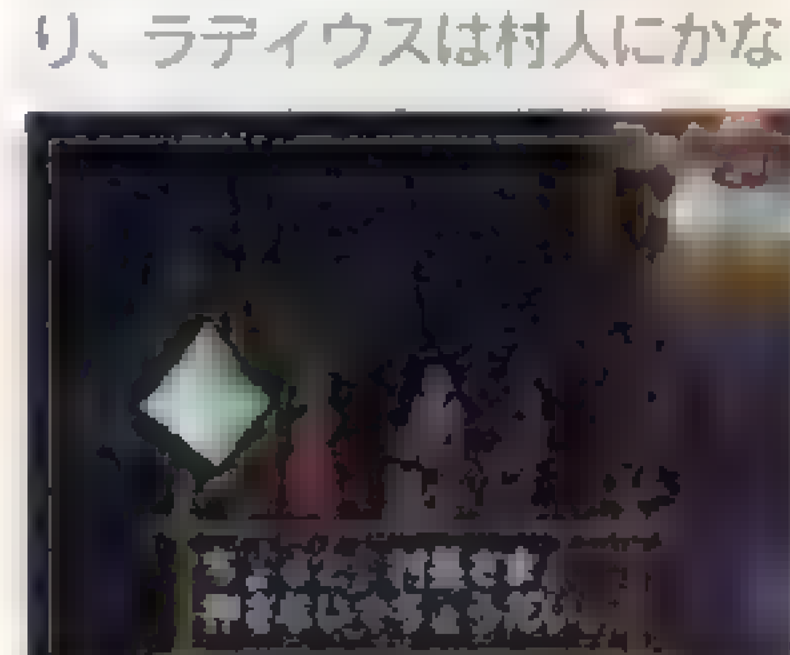
◀セルジュがレナの……であろうとボーイフレンドであろうと、結局はデート、と……Aテルミナのリサ



▶Aテルミナでレナとリサが会っていた場合は、Hテルミナでの会話にこんなセリフが追加。年ごろの女の子は恋の話が好きなのね

39 ラディウスにだけとくに優しいHアルニ村の人々

村長であるラディウスを連れていると、Hアルニ村の村人の反応が変化する。これらを見てもわかるとおり、ラディウスは村人にかなり尊敬されているようだ。



◀ふだんは引き留めることもしないのに、するとかなりキツイ言葉を返されるが、ラディウスがいるときはこのとおり

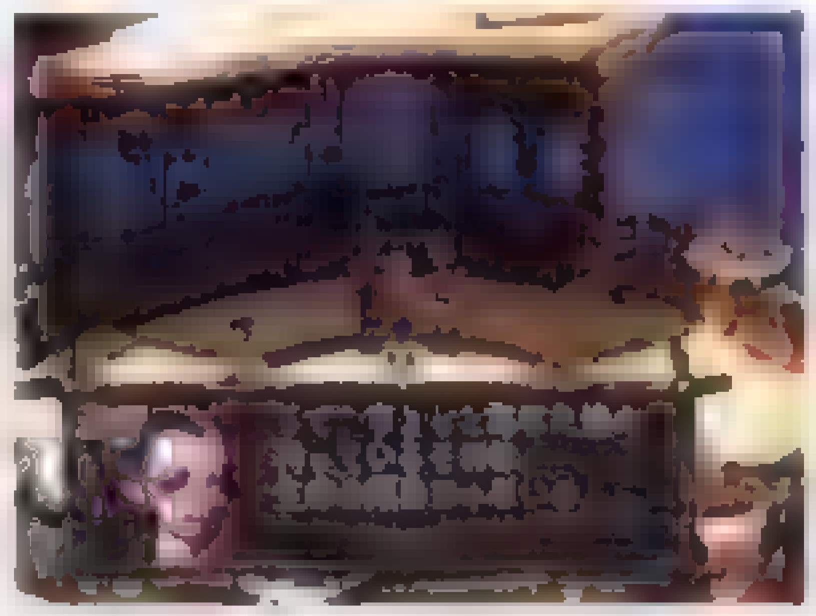
40 依頼を先まわりして スカールの骨を集めておくと……

スカールを仲間にするための骨集めは、通常だと、A溺れ谷の上層部でしゃれこうべを入手するときに、スカールからほかの骨を集めてほしいと依頼されて、本格的に開始することになる。しかし、しゃれこうべ以外の5つの骨を集めたあとでA溺れ谷へ行き、そこでスカールからの依頼を受けると、スカールに「おいおい、人が悪いなぁ！」といきなり感謝されるのだ。



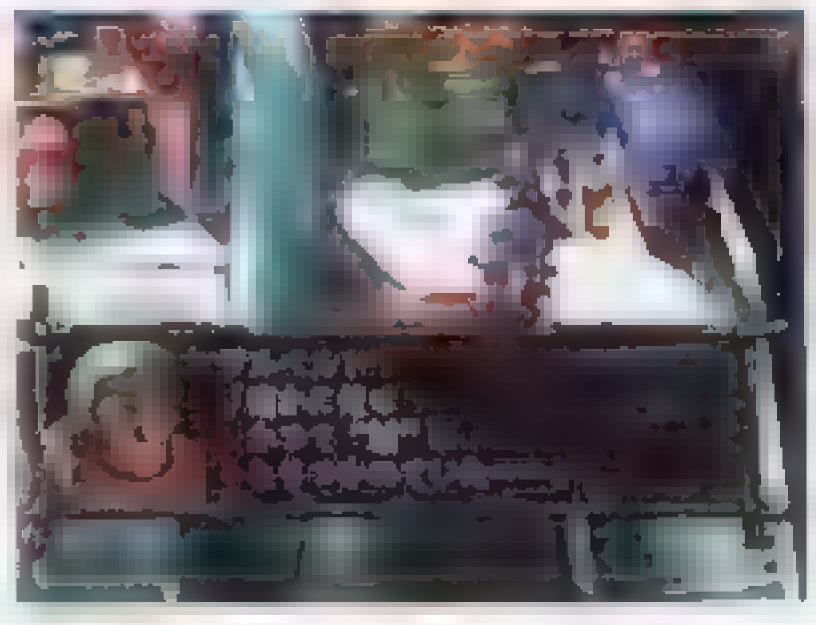
41 生命の輝きを持ち帰って 屋上にいるルチアナを驚かせる

A蛇骨館の屋上にいる改良種フィオを仲間にするには、Aヒドラの沼で入手できる生命の輝きを与えればいい。ただし、この情報は、屋上にいるルチアナに話を聞いてはじめてわかること。屋上でルチアナと話すと、彼女は自分の研究室へもどってしまうので、たいていの場合、生命の輝きを持ってきたときには、すでに彼女が屋上からいなくなっていることだろう。だが、ルチアナが屋上にいるあいだ——つまり彼女に話しかける前に、生命の輝きを改良種フィオに与えようとすると、龍騎士団ですら入手できなかったという生命の輝きを見て、ルチアナが驚きの声をあげるのだ。なお、フェイト戦後に行なえる、キッドを目覚めさせるイベントをクリアすると、ルチアナが自動的に研究室へもどるため、このシーンを見ることはできなくなる。



42 露天商を営む男に ジルベルトが語る自分の過去

Aテルミナの霊廟の入口近くに露店を出している男に、ジルベルトを連れて話しかけてみよう。すると、ジルベルトが少しだけ自分の過去を語り出すのだ。



43 よそ者は入れられない！ 村を追い出されたレナ

操作キャラクターがヤマネコになった時点から、Aアルニ村の村人は村長の家へと避難しており、主人公たちは“よそ者”であるという理由でそこへは入れなくなる。しかし、この村の住人であるレナを連れていった場合も、同様に追い返されてしまい、その結果、彼女が怒り出すのだ。ちなみに、村の“人間”ではないからか、ポシュルはひとことも文句を言わない。



◀どんなにレナが文句を言っても、結局は村長の家に入れてくれない門番であった。

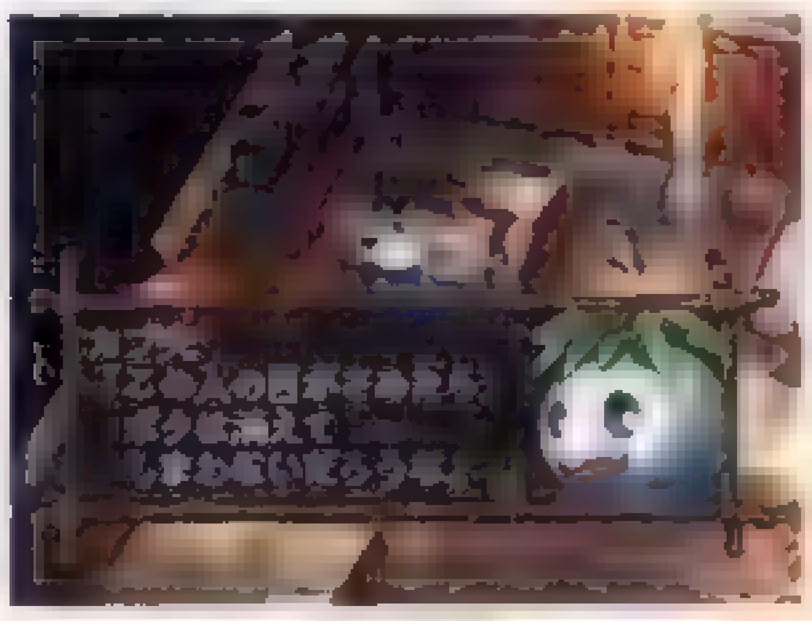
44 ルチアナが語る 『ダークバースト』秘話

Aクロノポリスの2Fの保管室に置かれた棺から入手できる『ダークバースト』。ギャダランがこれを取る前に、パレポリ軍の関係者であるイシトやルチアナを連れて棺を調べると、彼らが『ダークバースト』に関する情報を語ってくれるのだ。とくにギャダランの開発者を兄に持つルチアナからは、『ダークバースト』の用途や開発の経緯をくわしく聞くことができる。



45 カブ夫が見たという 夢のなかの蛇骨館とは？

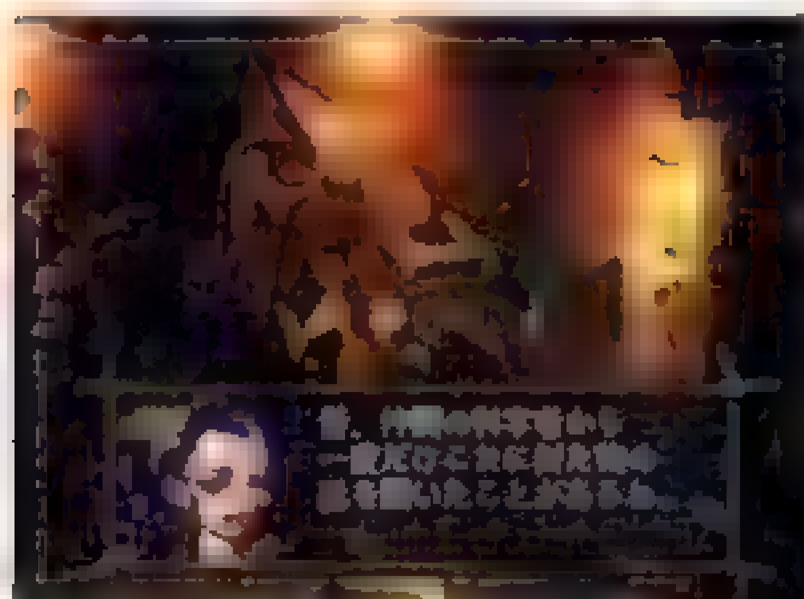
A蛇骨館の地下にある大部屋には、昏々と眠りつづける兵士がいるが、カブ夫を先頭にして彼を調べると、カブ夫は自分が見た夢の話をはじめる。夢のなかで、自分はここにいた兵士だったと言うカブ夫だが……。



◀眠りつづける兵士に見覚えがあるらしいカブ夫。彼はこの兵士が見ている夢のなかの住人なのだろうか？

46 図書室の隠し部屋で不思議な乗り物を見てひとこと

🅰蛇骨館の図書室にある隠し部屋には、"ある乗り物"が保管されている。これを見たとき、たいていの人物は「何かの乗り物なのか」という疑問を口にするだけだが、パーティーの先頭にいるのが星の子かルチアナの場合、彼らがこの乗り物についての感想をもらす。また、蛇骨大佐の場合、見知らぬ乗り物が自分の屋敷にあったことに、驚きの表情を見せる。



◀ルチアナの話によれば、これは"時間を旅するための乗り物"らしい。誰かがほかの時代からやってきた？



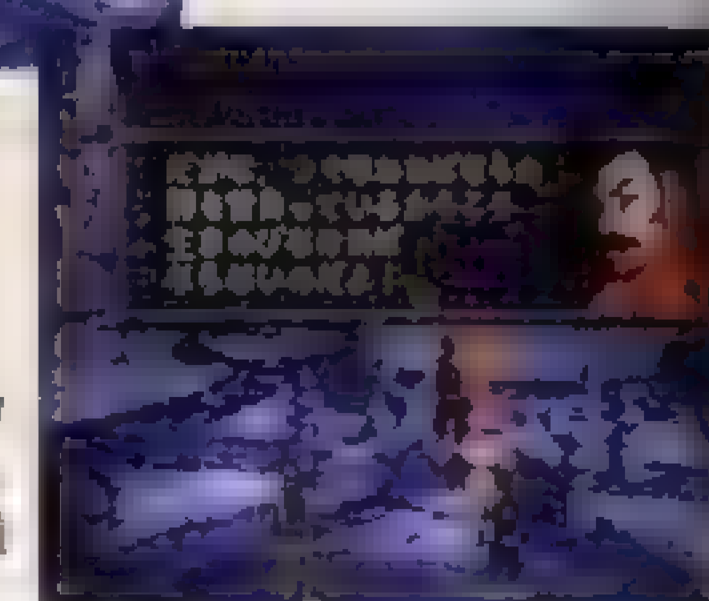
▶星の子たちの科学をもってしても、この乗り物についている装置を完全に理解することはできないようだ。

47 凍てついた炎を前にそれぞれが語る自分の答え

🅰星の塔の頂上で、セルジュたちは凍てつ…の接触を果たす。すると、その時点でパーティ…頭となっているキャラクターが、これまで…る自分なりの答えのようなセリフを言うこと…このセリフは、セルジュ、ヤマネコ、ツクヨミ…をのぞいた全員に用意されている。



◀接触したキャラク…ては、自分自身…己の真実を…突きつけられる…



▶これらは、1回につきひとりぶんしか見ることができない。直前にセーブしておき、全員のセリフを見てみよう。

48 同じキャラクター同士を対面させてみよう

本作は、HOME WORLDとANOTHER WORLDという、微妙に異なるふたつの世界を行き来しながらシナリオを進めていく。そうした設定上、各キャラクターは両方の世界にひとりずつ、別々に存在しているのだ（すでに死亡していたり、行方不明になっていたりして、ゲーム中では片方の世界にしか登場しないキャラクターも多いが）。ここでは、仲間キャラクターを…対側の世界にいる本人と対面させたときに発生す…特殊な会話の内容を表にまとめてみた。



◀キノコとリサの会話…物。HOME WORLDで…父親がキノコ…影響でANOTHER WOR…伸は寝こんでしま…

[illegible]	[illegible]	会話の内容
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※1……操作キャラクターがヤマネコに変わるまで
※2……リテル救出後、蛇骨大佐たちと合流するために🅰隠者の小屋に入ったときのみ
※3……虹色の貝殻とマスターハンマーを持っていると虹加工イベントがはじまる →P.211
※4……🅷セルヘスでスラッシュの頼みを聞いていたか否かで、セリフの内容が変化

49 ほかにもこんなものが!! 追加セリフを一挙に紹介！

Ⓐ半人前あつかいされるポシュル

ゲーム開始直後、【H】アルニ村でポシュルを仲間にしてから【H】ヒドラの沼へ行ってみても、「ひとりで奥へ行かせるわけにはいかない」と言われる。すると、人数に入れてもらえなかったポシュルが怒り出すのだ。



◀ポシュルに謝る村人たちなんだかもっと失礼なことを言ってるような……

Ⓑ胸に刺さったクギへの関心

ラッキーダンの胸をつらぬく、1本の太いクギ。【A】テルミナで鍛冶屋を営むザッパにラッキーダンを会わせると、クギを見たザッパが「立派だな」と感心する。

Ⓒ貧乏勇者、ピエール

【A】テルミナの鍛冶屋に居候している、自称勇者のピエール。どうやら彼は家賃を滞納しているようで、彼をパーティーに入れて、ザッパや、ザッパのかみさんに話しかけると、先月分の家賃を請求される。



◀「出世払い」なんて言っているピエールだが、彼が出世するのは、いったい何年先のことだろう？

Ⓓコルチャのボートにあこがれる少年

操作キャラクターがヤマネコになる前、【A】テルミナの鍛冶屋の前でボートを見ている少年にコルチャを会わせると、その少年が、あこがれのボートについてコルチャにあれこれ質問してくる。

Ⓔアルフの素性

アルフを連れてスネフに話しかける、またはスネフを連れてアルフに話しかけると、スネフがアルフに「マヂックギルドのホープ、アルフじゃないか？」と呼びかけるのだ。

Ⓕジルベルトによる心霊診断

ジルベルトにはじめて話しかけたとき、操作キャラクターがヤマネコとセルジュのどちらなのかによって、彼の語るセリフが異なる。

Ⓖもうひとりの父を見たパンクリフ

パンクリフをANOTHER WORLDの父親に会わせると、パンクリフを連れてHOME WORLDの父親と話したときの会話が変化するのだ。

Ⓗカーシュの実家にて

【H】【A】テルミナの鍛冶屋は、アカシア龍騎士団四天王のひとりであるカーシュの生家。彼を連れていけば、下記のような、鍛冶屋にいる人々とのさまざまな会話を見ることができる。

- ANOTHER WORLDのザッパのかみさんが、カーシュの部屋をピエールに貸しているという話をする。
- ANOTHER WORLDにいるピエールに話しかけると、カーシュとピエールがイヤミを言い合う。
- HOME WORLDのザッパ夫妻と話すと、行方不明になっていた息子のカーシュが帰ってきたと思いこむ。



◀勝手に部屋を貸したことへ抗議すると、ザッパのかみさんからこんなひとこと。でも、それって何の参考書？

Ⓘ蛇骨大佐の像について

蛇骨大佐をパーティーに入れた状態で、【H】テルミナにある像の前でたたずむ老人と話すと、蛇骨大佐がその老人に対して、自分の像を磨いてくれていたことへの礼を言う。また、【A】テルミナにある蛇骨大佐の像を調べると、彼は自分自身をかえりみるのだ。

Ⓙ蛇骨館の復興状況は？

グランドリーム入手イベント後に孤児たちへ解放された【H】蛇骨館で、リテルを連れてタリオに話しかけると、彼女は「正式に孤児院にすればいいじゃない」と、さらりと言ってのける。また、孤児たちは、【H】蛇骨館が幼稚園にでもなると思っているようで、蛇骨大佐を連れて話しかけると、彼のことを"園長"と呼ぶのだ。



◀リテルとともに蛇骨大佐がいた場合、彼女は大佐にも孤児院の案への同意をもとめるが、大佐は苦い顔

Ⓚメルの外出目的

【H】ガルトーブで、メルを連れてHOME WORLD側のメルによる置き手紙を読むと、会いたかったと彼女は残念がる。そこでパーティーにコルチャもいた場合は、「とっかていたずらでもやってんじゃねーのか？」と、メルの言葉に茶々を入れて、ケンカをはじめるのだ。

Ⓛ【H】オパーサの浜にいる子どもの話

【A】星の塔で時を喰らうもの（初期形態）を倒したあと、【H】オパーサの浜に現れる子どものうち、紫色の髪をした女の子に、キッドを連れた状態で2回話しかけてみよう。キッドと特別な関係にあるその女の子から、キッドへの個人的な告白を聞くことができるのだ。

50 次元の狭間で感動の再会!? モンスターたちとふたたび戦おう



◀シナリオ[illegible]合わせて[illegible]番号順[illegible]れる[illegible]で出現するモ[illegible]ーおよ[illegible]背景は[illegible]からランダムで[illegible]

次元の狭間に立ち並ぶ光の柱を調べると、それまでに登場した一部のモンスターとのバトルが可能となる。光の柱と出現モンスターの対応は、下表を参照。

■光の柱と出現するモンスターおよびバトル時の背景の対応表

番号	出現時期	出現するモンスター	バトル時の背景
1	#16～	ピィチボゥイ、サントラ、コトモ大トカゲ、ミノランタン、ビグベイベー、ビグママン、ライフレス、ゾンビフライ	[illegible]
2	#16～	ニワトリス、テビ[illegible]ト、ネストール、バルブゥ、テングルフ、モベチャン、ビビン、ネバルー、カカ[illegible]、マン[illegible]クポ[illegible]ト、サージェント、ジェネラル、オブザトウ	A[illegible]切りの森、A[illegible]館[illegible] A蛇骨館
3	#16～	ポルクルス、ライフレス、アロマパック、セブンスター、ゴブルム、ホブルム、ドワッフ、ヒゲドワッフ、ノッポドワッフ、パイレッタ、モウジャダマ、スコッポ	HAヒドラの沼、A[illegible] A天下無敵号、A[illegible]
4	#16～	マシンナリー、ナイトフライヤ、ドギィ、ガオンシャ、アカニィ、ペーパードール、バットクロウ、デボラ、カオスモンキー	Aカルトーブ、A[illegible] A古龍の砦、カオスフィ[illegible]
5	#16～	ナイトフライヤ、ビグベイベー、ビグママン、ニワトリス、テビット、ネストール、バルブゥ、テングルフ、モベチャン、ビビン、ネバルー、イモムー	H[illegible]れ谷、H[illegible]切り[illegible]森 H蛇骨館・[illegible]、[illegible]
6	#18～	マシンナリー、カカ[illegible]、ドワ[illegible]、ヒゲドワッフ、ノッポドワッフ、モウジャダマ、ウィモウンャ、ドギィ、ガオンシャ、アカニィ、スカイフレーム、エフト、エイエイ、サイドステ[illegible]、[illegible]、カ[illegible]ル、カメリオ、トロピクス	H水龍の島、H死炎山、H古龍[illegible]砦、Hセルヘス[illegible]グラント[illegible]ム[illegible]H亡者の[illegible]、H[illegible]
7	#19～	ジアース、SABLOW、グレムリン、マネキン、ステインー	H死海、H[illegible]の塔
8	#23～	センティ、カゲネコ、ティーバ、マツリもの、バル、エフト、エイエイ、ロングレッグ、ビギニング、プテラ、アンダロブ、ルルー、イワヲ、ポム	A[illegible]、HA[illegible]、A[illegible]下水道、H[illegible]、HA[illegible]、H世界のへそ、H[illegible]
9	#23～	エイエイ、サイドステップ、マーク、リブリ、パトロ、ハレ[illegible]、ハリキュウ、ミズコア	H天龍の[illegible]、A神の庭 Aクロノポリス、A[illegible]
10	#26～	アカニィ※、タワーセル、ナクル、コクル、ププロティ、オウル、エルセほか	ル[illegible]カハウス※、A星の塔

※……キッドを目覚めさせるイベントをクリアしたときのみ出現

51 答えは何ぞや？ ジンジルクスの謎かけに挑む



◀ジンジルクスの出す謎は、人生のさまざまな時期を表現している。そこから連想される色を答えよう

A土龍の島の主であるジンジルクスは、島を訪れた一行に対し、退屈しのぎに謎かけをしてくる。ジンジルクスが「いざ、わが問いに答えよ」と言ったあと、味方全員に防御をさせれば、謎かけがはじまるのだ。

謎かけは全部で6問あり、それぞれの謎から連想される色が答えとなる。回答方法は、その色と同じ属性のエレメントをジンジルクスに対して使うこと。謎を出されると味方全員のパワーレベルが自動的に最大値まで上がるので、直接攻撃を行なう必要はない。

全問正解を狙うなら、事前に全属性のエレメントを味方に配置しておくこと。ただし、全問正解しても戦利品は得られない。ちなみに、属性を表す各色には、つぎのような意味がこめられているらしいが……？



▶回答が不正解だと、恐怖の「アースクエイク」の刑。正解するまで同じ謎を出しつづけてくるのだ

- ●青……晩年、不安、死の恐怖などを表す。
- ●赤……青年時代、情熱、恋愛などを表す。
- ●緑……中年時代、平穏、家族愛などを表す。
- ●黄……少年時代、歓喜、楽天などを表す。
- ●白……誕生、再生、無垢などを表す。
- ●黒……死、無などを表す。

52 物理攻撃の固有エレメントにはさまざまな例外があった

味方キャラクターの固有エレメントおよび連携技のうち、物理攻撃のものは、エレメントでありながら直接攻撃と同じ性質を持つ。これは、敵として戦う仲間(オルハなど)が使う固有エレメントにも言え、受けるダメージを防御で減らすこともできるのだ。

■物理攻撃の固有エレメント＆連携技の特徴

- ●対象のタイプに特効がある武器を装備していれば、与えるダメージが約2倍に増える
- ●魔剣士の証の効果(→P.135)で威力が上がる
- ●『マナ～』の効果では威力が変わらない
- ●防御によってダメージが半分に減る
- ●ダメージ吸収能力が無視される
- ●対象の直接攻撃の属性を変えていても与えるダメージ量が変わることはない



◀連携技では、攻撃するキャラクターの誰かが、敵に特効となる装備をしていれば、その威力は約2倍に上昇。「エックス斬り」なら1万以上のダメージを与えることもできる

53 勇者シリーズを集めて"勇者効果"でパワーアップ!

ピエールに、真の勇者3点セット(勇者の剣、勇者バッジ、勇者の盾)をすべて装備させると、下記のような「勇者効果」を得ることができる。これにより、ピエールの戦闘能力が大幅に上がるのだ。

■勇者効果の内容

- ●勇者の剣の攻撃力が11から22に上がる
- ●強攻撃のクリティカルヒットする確率が2倍になる
- ●回避率がつねに25%アップ
- ●『バッジスパーク』の効果が変わる(→P.118)
- ●いつもは転んで失敗してしまう『サイラスパンチ』が、かならず成功する(命中する)ようになる



◀ピエールが勇者効果を得ていれば、固有エレメント「サイラスパンチ」の攻撃が敵に命中するようになる

54 お金でパワーアップするバンクリフの『バンクダッシュ』

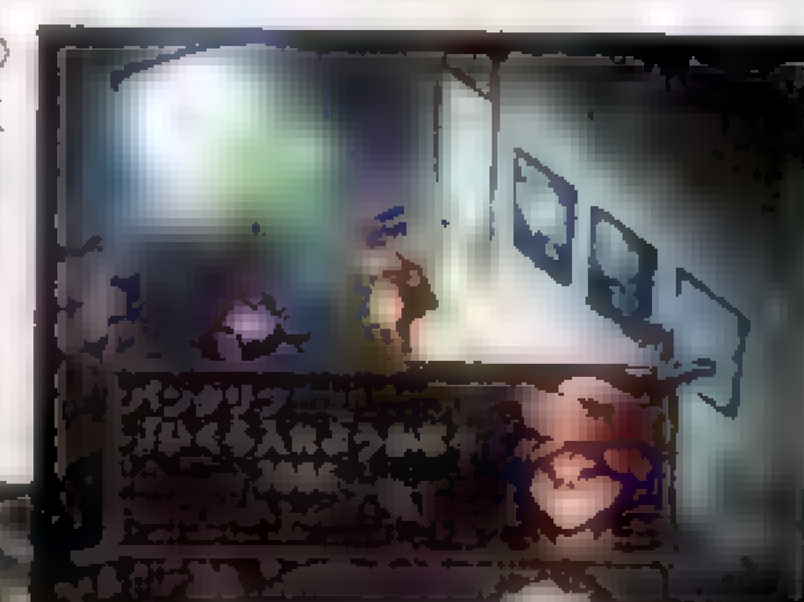
パーティーにバンクリフがいる状態でHテルミナのバンクリフの部屋に行くと、彼の貯金箱にお金を入れることが可能。貯金は100G単位で300Gまで行なえるが、バンクリフがパーティーにいるとき、Aテルミナでバンクリフの父親と話をすれば、700Gまで貯金ができるようになる。いくら貯金してあるかは『バンクダッシュ』の性能に影響しており、100Gにつき『バンクダッシュ』の威力が約3%ずつ上がるのだ。しかも、貯金額に応じた確率(下記)で貯金箱が爆発して、敵に与えるダメージ量が1～2割増しとなる可能性も生まれる。ただし、爆発した場合は貯金額がゼロになり、『バンクダッシュ』の性能も初期状態にもどってしまう。

■『バンクダッシュ』で貯金箱が爆発する確率

$$\frac{\text{貯金額}\div 100}{16}$$

例 貯金額が700Gなら16分の7になる

▶バンクリフを連れてこの場所にくれば、貯金をすることができる。貯金額が限界に達しているときは不可能





◀貯金をしていると、『バンクダッシュ』使用時に貯金箱からコインが散らばり、威力が増すことがあるのだ

55 能力値変化などの追加効果を持つエレメントを重ねがけすると?

補助系のエレメントを重ねがけしたときの結果は、効果の種類によって以下のように変わる。

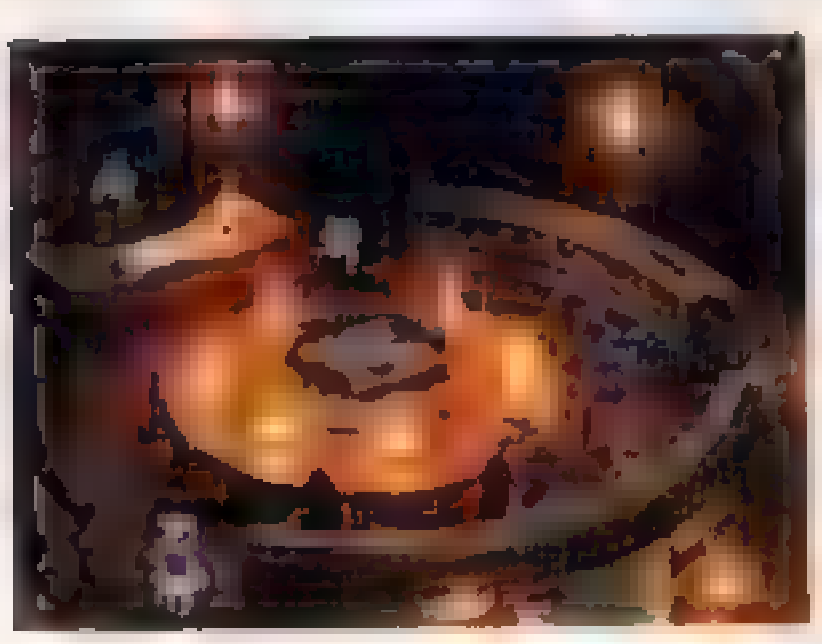
- ●**能力値変化**……同じ効果のものを重ねても効力は上がらず、持続時間も変わらない。能力値アップとダウンを重ねたときは、あとに発生したほうの効果のみ残るが、持続時間の残りはそのまま。
- ●**『フィル～』**……重ねるたびに直接攻撃の属性が変わり、持続時間も再カウントされる。同じ効果の『フィル～』を重ねると、効果が相殺されるのが特徴。
- ●**『マナ～』**……重ねがけ不可で、『マナコール』の効果中に『マナフィーブル』を使っても無効(逆も同じ)。

56 倒して消えた敵シンボルは この方法で復活させられる

バトルで敵を全滅させると、そのシンボルは消えてなくなる。戦利品を集めたいなどの理由で同じ敵と再戦したければ、敵がいた場所から何度かマップを切りかえたあとにもどろう。これで先ほど倒したシンボルが復活するのだ。ただし、必要なマップの切りかえ回数はシンボルごとに異なり、しかも同じマップを往復しても切りかえ回数はカウントされないので注意。そのほか、いったんセーブしたプレイデータをロードする方法でも敵シンボルを復活させることができる。

57 特定のバトルで逃走すると こんなイベントが……

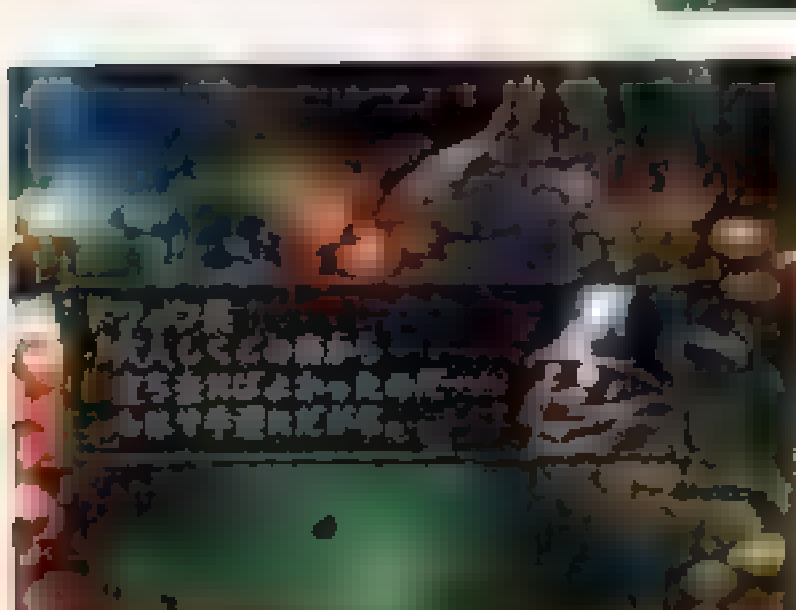
特定のバトルでは、逃走した場合に専用のイベントを見ることができる。たとえば、A蛇骨館でのマルチェラ戦では、どこからともなく現れたボクスキッズに逃げ道をふさがれてしまうのだ。そのほか、H水龍の島でのワッホイタンク戦では、逃走後に敵シンボルから離れようとすると、ワッホイタンクの砲撃でダメージを受けてしまう(同時に風邪などのステータス異常が発生することもある)。また、Hヒドラの沼におけるヒドラ戦では、その場から立ち去ろうとすると、行く手をドワッフたちにふさがれ、バトルの続行を余儀なくされるという状況になるのだ。



◀マルチェラ戦の場合、彼女とボクスキッズに出口をふさがれる。なお、このボクスキッズと戦うことはできない



▶ワッホイタンクから逃げようとすると、敵の砲撃で足止めされ、さらにダメージを受けるなどのペナルティが発生



◀Hヒドラの沼でのヒドラ戦から逃走したときは、ドワッフたちに退却を阻止されるというイベントが発生する

58 味方が全滅したのに ゲームが続行することがある

通常、味方が全滅するとゲームオーバーになってしまうが、いくつかの例外もある。たとえば、操作キャラクターがヤマネコに変わった直後のバトルでは、敵に倒されてもシナリオが進む。また、A天下無敵号における、サージェント、らっしゅまる、ファルガとの連続バトルでは、キッドを助けるルートで進めている場合にかぎり、味方が全滅してもゲームオーバーにならないのだ(船倉に閉じこめられるシーンへ移る)。

そのほか、水龍または土龍戦では、味方が全滅するたびに移動画面にもどされて、バトルをやり直すことになる。なお、このときの水龍や土龍は、逃走時とはちがったセリフを言う(セリフは2体で共通)。



◀選んだルートによっては、ファルガたちとのバトルに負けてもシナリオが進む。また、勝ち負けでファルガのセリフが変わるのだ

59 演出をちゃんと見たければ SELECTボタンを押してみよう

エレメント使用時のエフェクトをよく見たい人は、SELECTボタンを押したままにしておこう。残りHPやエレメント名などの表示が消えて、エフェクトの部分だけを見ることができるのだ。



◀SELECTボタンを押しているあいだは、よけいな表示が消えて、グラフィックが見やすくなる

60 死んだのに死んでいない スプリガンの不思議な生態

通常、バトルを終えたときに戦闘不能状態となっているキャラクターは、バトル終了時の画面でHPを回復させることができない。しかし、「スタイルコピー」でモンスターに変身しているスプリガンだけは例外で、バトル終了時にHPがゼロになっていたとしても、エレメントでの自動回復が行なえるのだ。

61 シュガールとソルトンはコントをしなければ最強か？

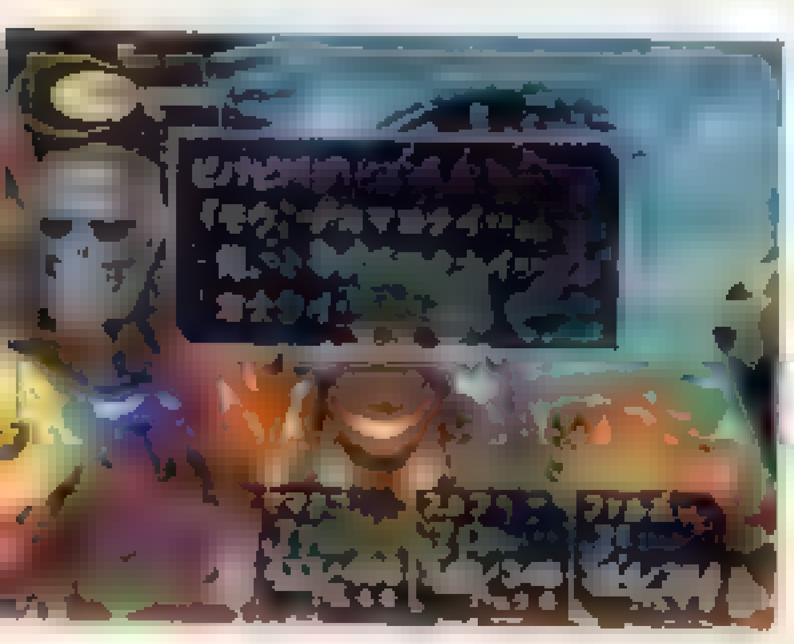
A風鳴きの岬におけるカーシュ＋シュガール＋ソルトン戦では、開始直後にソルトンがセルジュを攻撃したあと、先天属性にまつわるコント（？）をはじめる。このコントがはじまる前にこちらから攻撃するチャンスはあるものの、コントの前だと敵のHPが減らないため、どんなにダメージを与えても無意味なのだ。



◀セルジュやキッドがどれほど強くても、コントをはじめる前のカーシュたちを倒すことは不可能。

62 セルジュの仲間は40人以上さて、ビパビパは……？

モンスターのビパビパは、バトル中に仲間（ビパビパ）を呼んで、その数をどんどん増やしていく。そこで、仲間を呼び出すビパビパ（バトル開始時にいたもの）をわざと倒さずにバトルをつづけてみると、4体目の仲間を呼ぼうとした時点で新しいビパビパが出てこなくなるのだ。このときは、仲間を呼ぼうとしたビパビパが、写真のようなセリフをつぶやいて悲しむ。



◀仲間の少なさをなげくビパビパ。呼ばれたビパビパをそのつど倒していても、仲間は3体目までしか出てこない。

63 ワッホイ隊長を倒さないでおくとこんなセリフをしゃべり出す

Hヒドラの沼（キッドを助けるルートのみ）とH水龍の島では、ドワッフたちと戦うことになる。これらのバトルでは、ワッホイ隊長（カーソルを合わせたときはドワッフと表示）を倒さず、それ以外の仲間を1種類全滅させると、ワッホイ隊長が攻撃時に「突撃――――――――――！！！」と叫ぶようになるのだ。さらに、ワッホイ隊長以外の仲間を全員倒したあとなら、「ちきしょー―う」「ひ――――」「お―――い。誰かいないか――」のいずれかを叫んで攻撃してくる。

64 イワヲに投げられる前のボムを倒すことができる

HA土龍の島で、バトル中にイワヲ1体だけが出現したときにかぎり、イワヲのカゴに入っているボムに攻撃することができる。さらに、イワヲが『ボム投げ』を使う前にボムを倒すと、ボムは『自爆』を使ってくるものの、味方もイワヲもダメージを受けないのだ。



◀敵がイワヲだけなら、カゴのなかのボムに攻撃できる。アンダロフやルルーが一緒に出現したときは不可能だ。

65 『スカイアロー』を使うときになつかしのモンスターが登場する

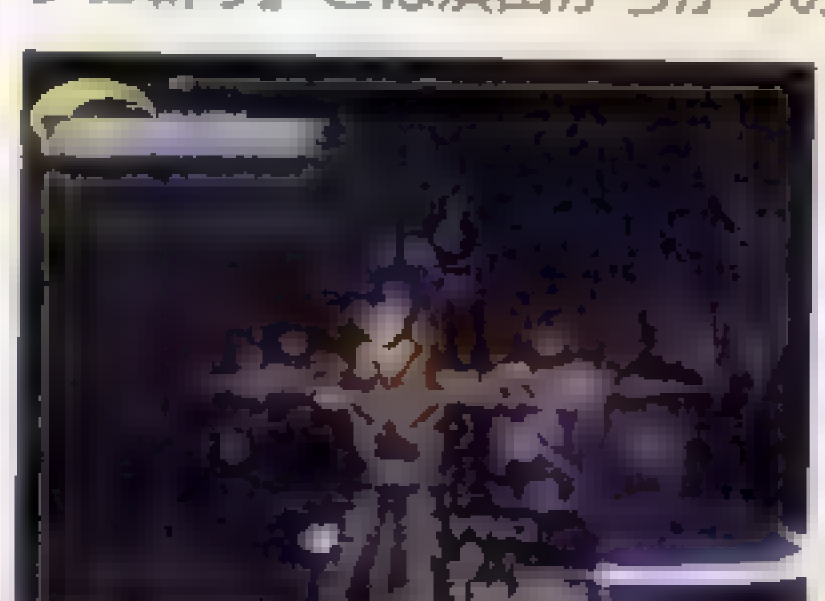
グランドリームを装備したセルジュに固有エレメントの『スカイアロー』を使わせると、背後に出現するはずのセルジュの分身が巨大なモンスターに変わる。これは、前作『クロノ・トリガー』でグランドリオンを守護していた、グランとリオンの合体した姿だ。



◀グランドリーム装備時はエフェクトが変化。P.116の写真とくらべてみよう。なお、攻撃の性能は変わらない。

66 ヤマネコで戦っているときにセルジュの固有エレメントを使う

ヤマネコのLv3固有エレメントは、本来なら『グライドフック』だが、操作キャラクターがヤマネコに変わった直後にかぎり、それが『ダッシュ斬り』になる。このバトルでしか使えないうえに、セルジュの『ダッシュ斬り』とは演出がちがうので一見の価値ありだ。



◀上記のバトルでは、ヤマネコ版『ダッシュ斬り』を見ることができる。基本的な性能はセルジュのものと同じ。

67 二刀流になったグレンは攻撃動作も変わる

🅰テルミナで2本目のイルランザーを手に入れて(→P.222)、それらをグレンに装備させておく。すると、直接攻撃のほか、『ハードヒット』や『ソードソニック』などが、2本の剣を使った攻撃動作に変わるのだ。



◀イルランザー二刀流の状態で『ハードヒット』を使うと、剣を交差させるようにして攻撃するのだ

68 メルは『らくがき』で何を描いているのか？

メルの『らくがき』は、敵の身体に筆で絵を描いていくという固有エレメント。しかし、大半のモンスターは体表がデコボコしているため、できあがった絵を見ても、どんな絵なのかわかりづらい。そこで、ビィチボゥイやカオスモンキーのように、凹凸が少なくて身体の横幅が広いモンスターに『らくがき』をしてみよう。これで、メルの画力が明らかに……。



◀身体の平べったいカオスモンキーに『らくがき』をしたところ。じつは、メルの自画像と花が描かれているのだ

69 セルジュは『ダッシュ斬り』でどこへ行ってしまうのか!?

時を喰らうもの(初期形態)とのバトルで、セルジュに『ダッシュ斬り』を使わせてみよう。すると、敵に向かって走り出したはずのセルジュが、攻撃直後のシーンでは敵から遠く離れた場所に移動しているのだ。



◀『ダッシュ斬り』で暴走した瞬間。写真のシーンでは、時を喰らうもの(初期形態)が画面の左端にいるのだ

70 特定の敵に『インボディー』を使うと意外な場所からロッドが出てくる

アルフの『インボディー』は、攻撃した敵の種類や体格によって、ロッドが敵の身体に突き刺さらないことがある(攻撃したときの敵の動きによっては突き刺さる場合もあり)。たとえば、らっしゅまる戦では敵の下側から、センティ戦では敵の頭上からロッドが出てくるのだ。なお、与えるダメージ量には影響しない。



◀らっしゅまるに『インボディー』を使うと、何もない空間からロッドが出てきてするが、それでもダメージは与えられる。さすがアルフ

71 コルチャの『ビッグキャッチ』とスプリガンとの密接な関係とは？

コルチャの『ビッグキャッチ』は、釣り上げたモンスターを敵に落として攻撃する固有エレメント。ここで釣れるモンスターは、その時点でスプリガンが『スタイルコピー』によって変身できる種類からランダムで選ばれているのだ。また、釣ったモンスターの種類ごとに『ビッグキャッチ』の攻撃力がどれだけ上がるかが決まっており、最初から釣れるものではビィチボウイやパルブウだと威力が高めになる(威力が高くなるモンスターの種類に共通点はない)。なお、ときおりモンスターではなくゴム製の長グツが釣れるが、このときは敵にダメージを与えられない。



◀あの三魔騎士まで釣れてしまう。彼らのなかではマヨネーがもっとも大きなダメージを与えてくれるのだ

72 『マザーズレイジ』ではこんなものが落っこちてくる

ママチャの『マザーズレイジ』では、さまざまな家庭用品が敵の頭上に落ちてくる。その順番は「中華鍋→なべぶた→フライパン→ハンマー→おたま→なべぶた→皿→中華鍋→金ダライ」。金ダライがシメなのは、やっぱりお約束？

バラエティ編 VARIETY No.73–96

73 目指せ"アルニマニア"!? キーアイテムを見せてまわろう

一部のキーアイテムは、特定の人物に見せると反応が返ってくる。たとえば、青リンドウの花をAテルミナの花屋に見せたり、星色のお守り袋をAガルドーブのディレアに見せたりすると、そのアイテムに関連した話が聞けるのだ。そんな反応が豊富に用意されているのがH Aアルニ村。ここの住人たちは、大トカゲのウロコやサメの歯のお守りなどに反応を示してくれるほか、HOME WORLDとANOTHER WORLDでちがった話をする人も多い。さまざまなキーアイテムを見せて話を聞けば、アルニ村の住人にくわしくなれる?



◀ANOTHER WORLDで漁師にサメの歯のお守りを見せる。セルジュが作ったものだとカンちがいしているようだ



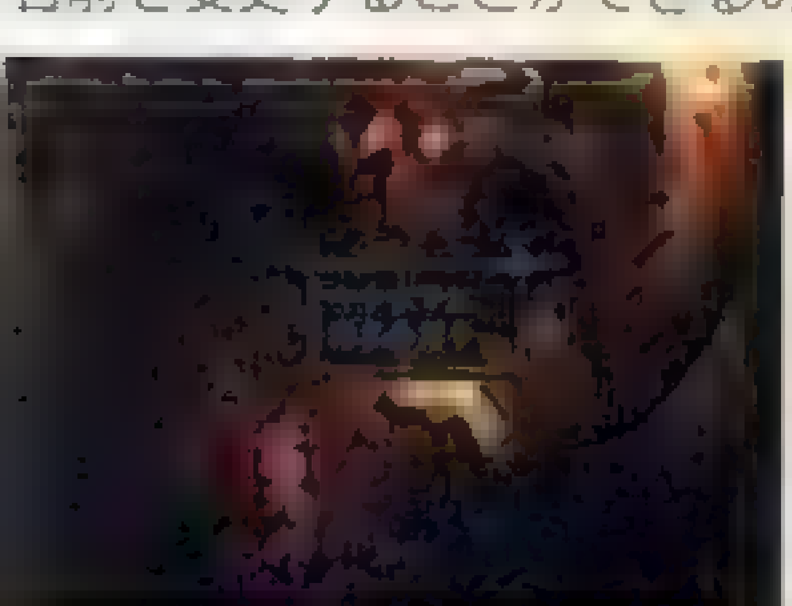
▶HOME WORLDのキキの母親に大トカゲのウロコを見せるとこんな反応が。いや、そういうつもりじゃ……



◀レナには何を見せても同じ反応が返ってくる(大トカゲのウロコをのぞく)。ただし、時期によってセリフは変化。

74 A蛇骨館の図書室にて受付中 ビィチボゥイの名前変更サービス

A蛇骨館の図書室では、1Fの机の裏側から地下にある隠し部屋へ行ける。この部屋にいるビィチボゥイに話しかけると、そのとき先頭にいたキャラクターの名前を変更することができるのだ。



◀A蛇骨館脱出後からA星の塔で時を喰らうもの(初期形態)を倒すまで利用可能。なお、このビィチボゥイからはフレーム「パレポリスチーム」がもらえる。

75 キャラクターの名前として使用できない単語とは……?

原則として、キャラクターにはどんな名前でもつけられる。ただし、前作の主人公の名前である「クロノ」だけは、どのキャラクターにもつけることができない。



◀「クロノ」と入力して決定を選んでも、入力画面が終了しないのだ。なお、この画面ではL1およびR1ボタンで、カーソルを左右に移動させられる。

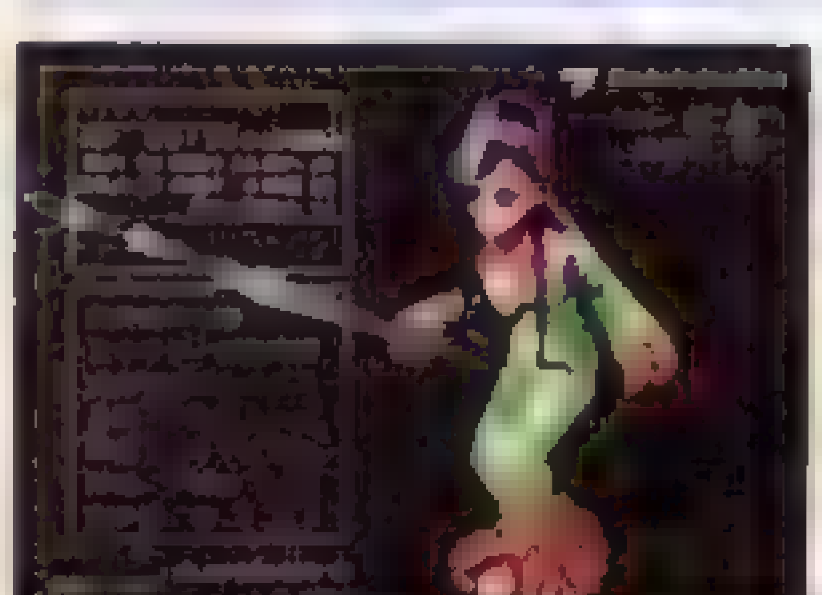
76 ステータス画面でキャラクターを自由自在

ステータス画面で◎ボタンを押すとカメラモードになり、キャラクターのグラフィックを動かすことができる。操作方法は下記を参照のこと。

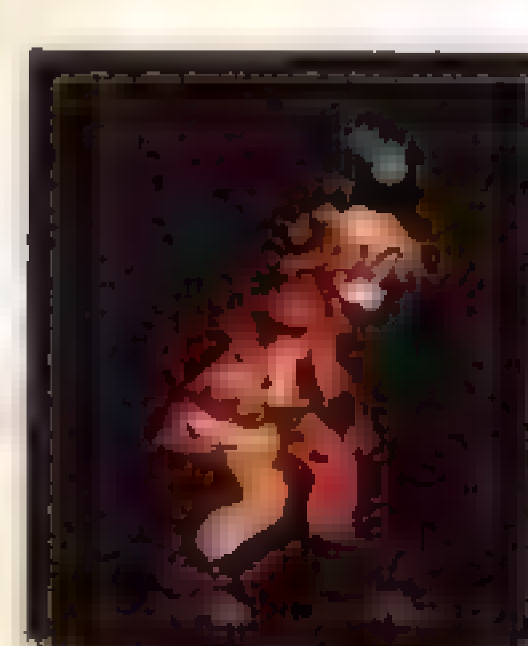
また、ステータス異常が発生していたり、残りHPの表示が赤いときにステータス画面を見ると、キャラクターのグラフィックにも異変が生じているのだ。

■カメラモードの操作方法

[illegible]	[illegible]
[illegible]	ズームイン
[illegible]	ズームアウト
[illegible]	左右回転
R2 [illegible]	上下回転(水平～真上のみ)
L2 [illegible]	移動
[illegible]	動作切りかえ(立ち/走り/かまえ)



◀拡大縮小や回転はもちろん、○ボタンでアクションを切りかえることもできる。じっくりと観察しよう。



▶ステータス異常が発生していたり、残りHPの表示が赤色の場合は、かがんでしまう。さらに、風邪状態なら白い息、やけど状態なら煙、毒状態なら緑のアワが表示される

77 売ることができないはずの素材を売る方法があった！

素材は買ってくれる店がないため、鍛造でアイテムに変える以外に使い道はない。ただし、鍛冶屋でアイテムを分解することで手に入った素材のうち、すでに99個所持しているものについては、その余剰分を、1個につき下表の値段で鍛冶屋が下取りしてくれるのだ。



◀ミスリル銀や虹色の貝殻なと、鍛造できる装備のベースとなる素材の下取り価格は、ほかの素材よりも高め

■素材の下取り価格

[illegible]	[illegible]
[illegible]	2[illegible]
[illegible]	62※
[illegible]	17[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	1562
[illegible]	3[illegible]0
[illegible]	10
[illegible]	25
[illegible]	60
[illegible]	75
[illegible]	50

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	12[illegible]
[illegible]	15[illegible]
[illegible]	2[illegible]※
[illegible]	2[illegible]※
[illegible]	2[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	250
[illegible]	2[illegible]
[illegible]	375
[illegible]	375

※……同じ種類の素材が2個以上同時に下取りされた場合、2個につき1Gが下取り価格に加算される

78 ○ボタン押しっぱなしでラクラク場所移動

ワールドマップやH死海などでは、地名が表示される場所で○ボタンを押すとそこへ移動できるのだが、○ボタンを押したまま地名が表示される場所へ行くことでも、移動は可能だ（HA水龍の島への上陸地点など、移動時に画面が切りかわらない場所では不可）。

79 コドモ大トカゲの宿を無料で利用する方法

Aアルニ村で元セルジュの家にいるコドモ大トカゲに話しかけると、そこで休息することができるが、目覚めたときに宿代として100Gを取られてしまう。ところが、その時点で所持金が100G未満の場合は、文句を言われるものの宿代はタダにしてもらえる。



80 倹約家のゴンジーは生活環境もひかえめ

Aアルニ村の村長の家で額縁の左側（Hアルニ村のほうで言えば、「選ばれし者の～」という掛け軸がかかっている場所）を調べると、左にいる男性が反応を示す。この男性いわく、村長のゴンジーはよけいな飾り物が嫌いらしいのだが、ほかの村人の話を聞いたかぎりでは、ただ単にケチなだけかも。

81 ラディウスのレクチャーで免許皆伝を目指そう

Hオパーサの浜でレナと会う前に、Hアルニ村でラディウスに話しかけると、バトルのレクチャーを受けることができる。このレクチャーでラディウスの攻撃を最後まで耐え切れば、免許皆伝になるのだ。しかし、彼が本気を出したときの強さはハンパではないので、挑戦するなら2周目以降だろう。

82 さまざまな事象が逆転しているHトカゲ岩とAトカゲ岩

Hトカゲ岩とAトカゲ岩では、対称的なことがらが多い。その一例を紹介しよう。

- MAP3-1Hではビィチボウイが、MAP3-1Aではコドモ大トカゲが、宝箱を監視している。なお、この敵を倒してから（Hトカゲ岩では、同じマップ内のコドモ大トカゲも倒しておく必要あり）一度画面を切りかえると、こちらが近づいたときに走り動作をする、コドモ大トカゲかビィチボウイが姿を現す。



MAP3-1H

MAP3-1A



- MAP3-2Hでは、高台の下を通るコドモ大トカゲにセルジュたちが飛びかかる場面があるが、MAP3-2Aでは、高台の下を通るセルジュたちにコドモ大トカゲが飛びかかってくる。
- MAP3-2Hでは、左下にある貝殻を押して水中に落とすと、浮かんできた宝箱からアイテムが入手できるが、MAP3-2Aでは、左下にある宝箱を水中に落とすと、その宝箱からアイテムが入手できなくなる。
- MAP3-3Hでは、反時計まわりに走ってコドモ大トカゲを追いかける場面があるが、MAP3-3Aでは、バトルを避けるならば反時計まわりに走ってミノランタンから逃げる必要がある。

83 一生懸命チョウチョを追いかけるのどかなバルブゥ

[H]影切りの森には、チョウチョを追いかけつづけるバルブゥがいる。しかも、チョウチョに夢中で、こちらが近づいてもまったく気がつかないのだ。



84 お嬢様には指1本ふれさせん！カーシュVSリデルFC会員

リデルが[A]天下無敵号に滞在するようになると、その廊下を、隠れリデルFC会員3番の海賊がうろつくようになる。リデルお嬢様とお近づきになりたいと思っていても、カーシュが見張っているために彼女の部屋へ近寄れない彼は、たまにカーシュがいなくなると、すぐさまリデルの部屋の前に移動するのだ。それにしてもなんて根性のない海賊……。



85 ネコの、ネコによる、ネコのための遊び場？

[H]ゼルベスで賢者を捜しているとき、スネフのマジックによってパーティーがネコにされる場面がある。そのあいだのみ船内のネコと会話できるが、調理場にいるミケはファルガのマネをしているらしく、その口調やセリフが彼とほとんど同じなのだ。



86 タネも仕掛けもなしに人の身体を通り抜ける

パーティーが村人などに接触すると引っかかってしまうが、そのまま方向キーを同じ方向に押しつづけると行く手をふさぐ人をすり抜けることができる。ただし、基本的に歩いている人物に対してしか実行できない。

87 偉大なる冒険家の妻は過剰なる恥ずかしがり屋

冒険稼業もそろそろ潮時なのか、[H]マブーレを復興させると、トマ14世は人魚と結婚する。その妻は、復興後の[H]マブーレでトマ14世に話しかければ、彼から紹介されるのだが、どうやらかなりの恥ずかしがり屋らしい。話しかけても「キャッ！　はずかし〜」としか言わないし、紹介されるまでは岩カゲに隠れている。それどころか、岩カゲに隠れているときさえも、話しかけると恥ずかしがるのだ。



◀トマ14世に話しかけるまで、彼の妻はこの岩カゲに隠れている。しかし、こんな恥ずかしがり屋の彼女を、よく口説けたものだ。

88 ジルベルトの小屋に置かれた鉄アレイの意味とは

[A]テルミナの霊廟にある小屋には、ジルベルトが身体を鍛えるために愛用している、2個の鉄アレイが置かれている。これらを調べれば、先頭にいるキャラクターが手に持つのだが、その状態だと移動速度が極端に遅くなるだけで（ふたつ持つとさらに遅くなる）、セルジュたちの腕力が上がるといったような効果はとくにないのだ。残念。

89 [H]蛇骨館復興後に下水道にある『リバイブ』を入手

グランドリーム入手イベントを終えると、[H]蛇骨館では下水口がふさがれるため、以降は下水道内の『リバイブ』を入手できないかのように思える。しかし、上層部にある下水の流れがこの時点から弱まるので、水流を調整するバルブを閉めた状態であれば、下水をさかのぼることが可能。つまり、[H]蛇骨館復興後であっても『リバイブ』は入手できるのだ。



◀地下牢から下水道の上層部へ進入することになるため、[H]蛇骨館が復興した時点で、この壁が上へスライドしていると、下水道全体を探索することは不可能になってしまう。

90 通常は見えないテクスチャーもこんな方法で見ることができる

各キャラクター(とくにスカートをはいた女性)のポリゴンモデルに張られたテクスチャーをスミズミまで見たい――そんな願望を持つ人は、下表の手順を踏んでみよう。結果は見てのお楽しみ。

■隠れた部分のテクスチャーを見る手順の一例

キャラクター名	テクスチャーを見る手順
[illegible]	[illegible] →P449
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] →P4[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

※カメラの位置によっては成功しないこともある

91 キャラクターを動かさずにしばらく放っておくと……

キャラクターを移動させないでおくと、やがて下表のような「退屈ポーズ」をとる。ちなみに、退屈ポーズをとっているときにSELECTボタンを押すと、そのつど退屈ポーズをとるキャラクターが変わっていく。



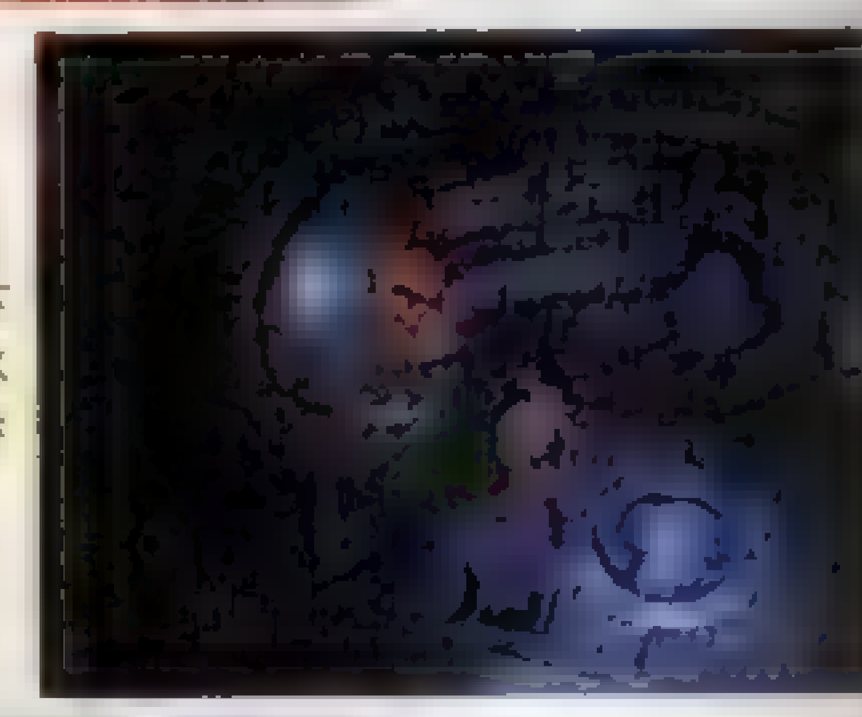
◀これが退屈ポーズ。A蛇骨館の地下でアカシア兵に変装しているときや、Hゼルベスでネコに変身したときにも専用のポーズが用意されている。

92 各所にあるハシゴを使って大道芸(?)を見てみよう

特定の場所にあるハシゴ(下写真参照)で移動したときに、ちょっと変わった現象を見ることができる。それぞれの場所に行ったときに試してみよう。



◀Hゼルベスでハシゴを降りるとき、キャラクターがムーンウォークをする。歩いてくると成功しやすい



▶A毎月海の宇宙船でこのハシゴを何度も上下すると、ヘッドのケースをふいているような動きが見られる



◀A星の塔では、ふたり目以降がハシゴにつかまらず、パーティーが離ればなれになってしまう。しかもその後……

■各キャラクターの退屈ポーズリスト

キャラクター名	動作
[illegible]	両手を腰にあてる
[illegible]	つま先を上下させる
[illegible]	右手を腰にあてる
[illegible]	踊るように身体を動かす
[illegible]	両手を腰にあてる
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	腰に手をあてて[illegible]
[illegible]	ギターを弾くマネをする
[illegible]	[illegible]
[illegible]	右手で頭をかく
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

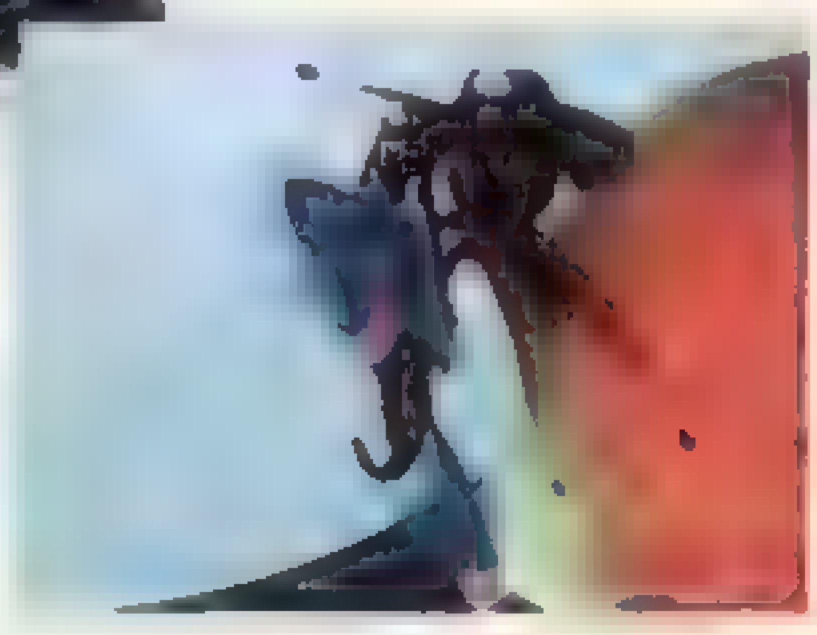
キャラクター名	動作
[illegible]	首を回転させる
[illegible]	右手を腰にあてる
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	腕組みをする
[illegible]	[illegible]
[illegible]	右手を腰にあて[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

キャラクター名	動作
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

93 オープニングムービーでしか見られないシーン

本作のオープニングムービーは、基本的に、シナリオを進めていく過程で見られるムービーで構成されている。"基本的に"と書いたのは、ゲーム本編では見ることができないムービーもいくつか混ざっているためだ。そのシーンを、以下に紹介しよう。

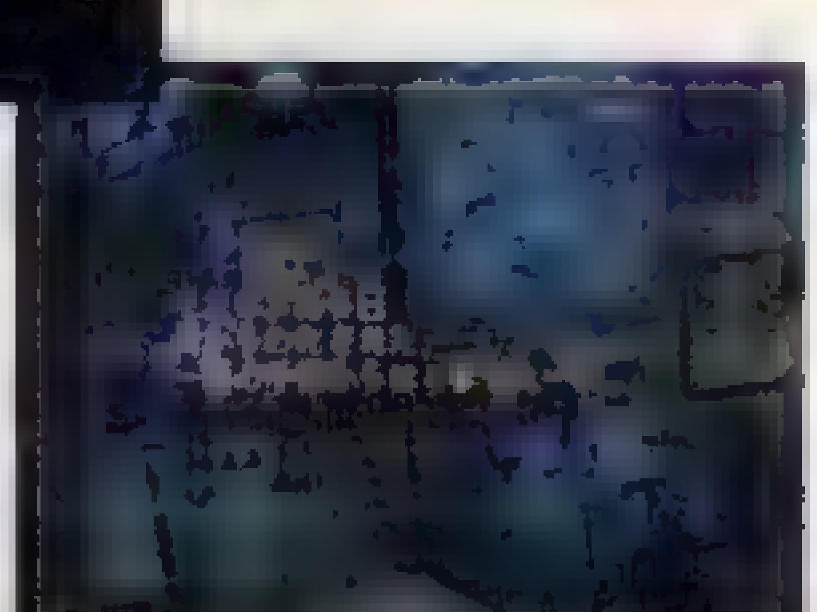

◀テルミナの鍛冶屋の前でグラントリームをかまえて走るセルジュ。開発途中には、ここで戦う場面もあった?


▶ふたつの月をバックに、高く舞い上がるツクヨミ。ツクヨミの全身が見られる、唯一のムービーだ。

94 謎のメッセージの正体をここに解き明かす

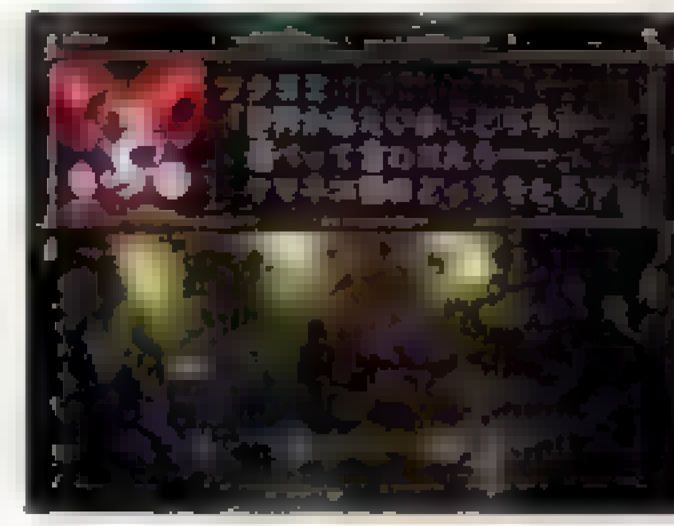
H滅びの塔にあるエナボックスを利用すると、パーティー全員のHPと各種ステータス異常が回復するが、なぜか「小腹が空いた」というメッセージも出る。じつはこの機械、『クロノ・トリガー』に登場したもので、効果もほぼ同じ（利用するとHPが回復するが、空腹は満たされない）だったのだ。また、Aクロノポリスの4F左側の部屋（MAP32-17A）で見ることができる手記の文章は、『ラジカル・ドリーマーズ』（→P.462）のオープニングと同じものになっている。


◀エナボックスは、H滅びの塔で最深部の手前にあたるマップ（MAP25-6H）にある。そばには運命の書も。


▶Aクロノポリスの4F左側の部屋で、左奥にあるスイッチを押すと、問題の手記を見ることができるのだ。

95 意味深なツクヨミの問いかけは一体？

A神の門でツクヨミからA神の庭への行きかたを聞いたとき、最後に彼女が意味ありげな質問をしてくる。重要な会話の直後だけに、ここでどれを選んだかがのちに影響してくるように思えるが、実際にはツクヨミの返答が変わるのみで、シナリオ展開には影響しない。あくまでも、彼女の揺れ動く胸中を表すイベントなのだ。



96 これがなければ終わらないセーブアイコン集

プレイステーションのメモリーカード管理画面で見られるセーブアイコン15種類と、ポケットステーション(※)上のセーブデータ管理画面で見られるセーブアイコン15種類の、計30種類をまとめて紹介しよう。

■プレイステーション用アイコン



■ポケットステーション用アイコン



※……データのセーブが行なえるのみで、ミニゲームは存在しない

物語の謎を解き明かすために

『クロノ・クロス』シナリオ研究

『クロノ・クロス』には、単にゲームをクリアするだけでは理解しづらい謎が数多くある。ここでは、本編と内容的に深いつながりを持つ2作品の解説や年表をまじえつつ、さまざまな謎を明らかにしていこう。

シリーズ作品解説



作品① 『クロノ・クロス』の20年前の物語

[クロノ・トリガー]

'95年にスーパーファミコン用ソフトとして発売され、230万本のセールスを記録したRPG。'99年にはプレイステーションにも移植された『クロノ・クロス』の20年前の物語が描かれており、異なる時代をタイムトリップすることで、物語が進んでいくのが特徴だ。

STORY

時はA.D.1000年、ガルディア王国は建国1000年を迎え、祭りのまっ最中。幼なじみのルッカの発明品を見に建国祭会場へと出かけたクロノは、マールという名の少女と出会う。彼女のペンダントが、ルッカの発明品「物質転送装置」の上で不思議な輝きを放ったとき、クロノたちの時空を超える冒険がはじまった。

ほんの偶然から、時空のゆがみ"タイムゲート"を通って異なる時代を行き来できるようになったクロノたち。やがて彼らは、未来にこの星が滅ぶことを知る。「私たちの星を滅ぼさせはしない！」――中世、未来、原始、古代とさまざまな時代を旅し、すべての元凶"ラヴォス"の正体をつきとめ、少年たちは決戦を挑む。自分たちの手で新たな未来を切り開くために。



◀過去の時代で行なったことが、その後の世界にさまざまな影響をおよぼす



▶滅びの未来を回避し、別の未来の可能性を切り開くため、クロノたちは時を超える

CHARACTER



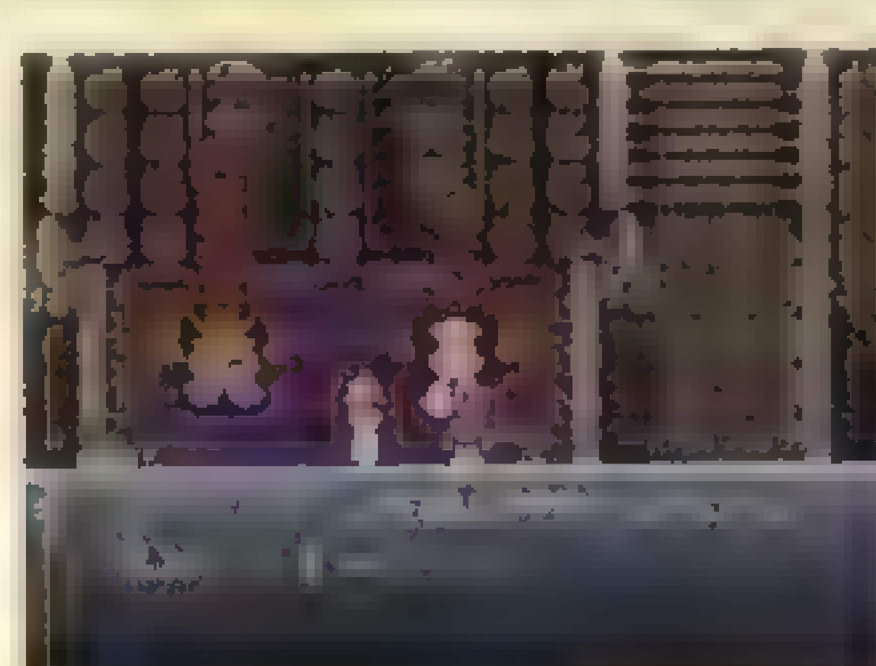
クロノ

主人公。明るく正義感あふれる少年。ガルディア王国建国1000年祭でマールと出会い、時空移動をしてしまう。[illegible]星の未来を救うための冒険の旅に出る。



ルッカ

クロノの幼なじみの少女で、自他ともに認める天才発明家。偶然見つけた次元のゆがみを[illegible]「ゲートホルダー」[illegible]異なる時代へ自由に行き来できるよう[illegible]。



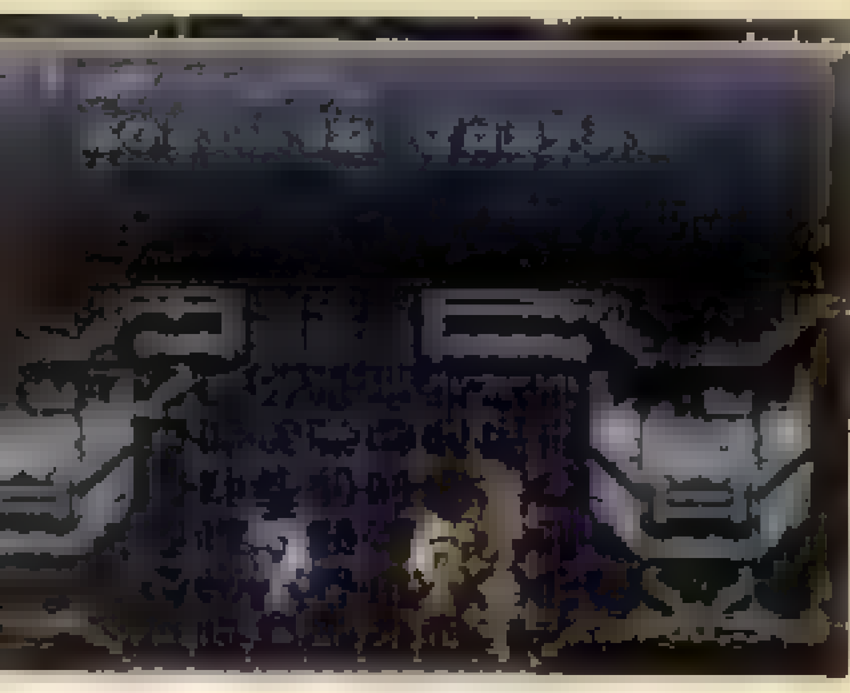
マール

クロノの冒険のきっかけを作った少女。ガルディア王国王女[illegible]。父王もあきれるほどの[illegible]。王家に伝わる不思議なペンダントを持つ。クロノに好意を寄せる。



カエル

AD600年　つまり中世の住人　カルディア王国の一騎士だ　たが　魔王の呪いでカエルにな　た　親友サイラスの意志を継ぎ　自身も勇者と呼ばれるように　なる　本名グレン



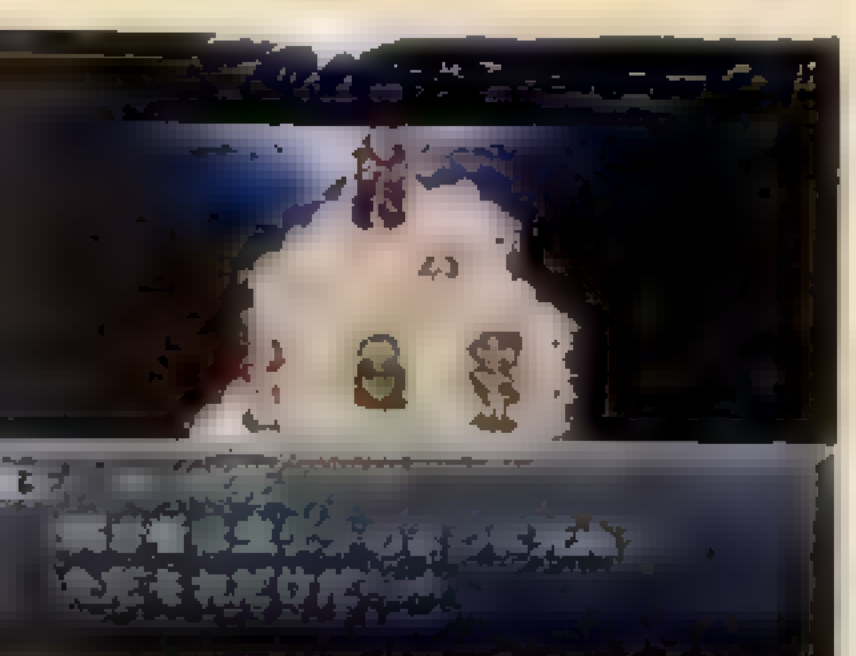
ロボ

AD2300年　滅びの一途をたどる未来で発見されたロボ　ト　ル　カに修理されたのをき　かけに　一行と行動をともにすることに　正式名はプロメテス



エイラ

BC6500万年　すなわち原始時代に生きる女性　原始人の集落イオカ村の酋長　怪力の持ちまで　自身も強い者を好む　クロノたちを強者と認め気に入　て同行する



魔王

AD600年、モンスタの軍勢をひき、こ人間たちと戦　た魔族の王　絶大な魔力を持ち　闇の力を自在にあやつる　正体は　古代に滅亡した王国の王子、ジャキ

Key Word

1 **ラヴォス<モンスター>**
6500万年前に宇宙から飛来した、鉱物生命体。星の生命を内から喰らって成長し、A.D.1999年、世界に破滅をもたらすはずだった。原始人の言葉で「ラ」は炎、「ヴォス」は大きいの意。

2 **マールのペンダント<アイテム>**
カルディア王国に伝わる宝　次元のゆがみを広げ　クロノたちが時を超えるきっかけを作った　ほかにも不思議な力を持つ

3 **魔法王国ジール<国家>**
古代の魔法王国　ラヴォスの力を利用し高度な文明を築いたが、B.C.12000年、ラヴォスに魅入られ精神を病んだ女王ジールが、ラヴォスの力を極限まで引き出そうとし失敗。一夜で滅ぶ。

4 **サラ<人物>**
ジールの娘　強大な魔力を持つため、正気を失った母に利用された。自身の力を呪い、最後は次元のうずに飲まれ姿を消した。

5 **ジャキ<人物>**
ジールの息子でサラの弟。変貌した母を嫌い、姉と愛猫アルファドにのみ心を開く。うちに秘めた魔力はサラをもしのぐほど。

6 **三賢者/命の賢者ボッシュ、理の賢者ガッシュ、時の賢者ハッシュ<人名>**
時の卵、黒鳥号などを発明した、魔法王国ジールの賢人。王国崩壊時に次元のうずに飲まれ、それぞれ別の時代に飛ばされた。

7 **カルディア王国<国家>**
ゼナン大陸の北方に位置する王国。建国1000年を迎え、繁栄のきわみにある。王家の者が不思議なペンダントを代々受け継ぐ。

8 **パレポリ<町>**
ゼナン大陸の南方にある一都市。中世ではまだ村だったが、しだいに発展をとげた。町長がケチなことで有名。

9 **サイラス<人物>**
元ガルディア王国騎士団長で、中世の勇者。親友グレンとともに魔王に立ち向かったが力およばず、グレンをかばって死亡した。

10 **恐竜人<種族>**
は虫類が進化した種族。外見的には人間と恐竜の中間。高度な文明を築いたが、ラヴォスの落下と氷河期の訪れにより滅びた。

11 **アザーラ<人物>**
エイラたち人間と敵対する、恐竜人のリーダー。同時代の原始人をはるかにしのぐ知能を持つ。

12 **マザーブレーン<機械>**
A.D.2300年の世を管理する機械。人間のために作られたはずが、機械の支配する理想郷を夢見て暴走した。ロボの生みの親。

13 **スペッキオ<人物>**
戦の神。時の最果てにて、クロノたちに魔法の力を授ける。定まった形態を持たず、見る者の実力によって姿が変化。

SYSTEM LINK

『クロノ・トリガー』と『クロノ・クロス』は、ストーリー上密接な関わりがあるのはもちろんのこと、システム面においても類似している部分が多い。

技と連携技

連携技を含めて、『クロノ・トリガー』に登場した技のいくつかは、『クロノ・クロス』の固有エレメントに受け継がれている。

●『クロノ・クロス』に受け継がれた技の一例

シャイニング（クロノ→セルジュ）、がんせきなげ（エイラ→リーア）、エックスぎり（クロノ＋カエル→セルジュ＋グレン）、ミックスデルタ（クロノ＋ルッカ＋マール→セルジュ＋レナ＋ラズリー）

※カッコ内は、その技を使用するキャラクター（矢印の左が『クロノ・トリガー』、右が『クロノ・クロス』）

2周目の存在とマルチエンディング

ゲームのクリアデータをロードすることで、クリア時の強さのままゲームが遊び直せる、という2周目のシステムは、『クロノ・トリガー』で登場し、『クロノ・クロス』に引き継がれた（「強くてコンティニュー」は『クロノ・クロス』が初採用）。2周目からはいつでも最終ボスを倒すことができ、それによって新たなエンディングが迎えられるという「マルチエンディングシステム」も、『クロノ・トリガー』から採用。



作品2 異なる次元で展開する、セルジュのもうひとつの物語

ラジカル・ドリーマーズ ～盗めない宝石～

「クロノ・クロス」の主要キャラクターたちが、一種のパラレルワールドにおいてくり広げる冒険物語　それが本作だ。人々の立場はやや異なるものの、話の大筋は『クロノ・クロス』と変わらない。

[illegible]

本作は'96年にスーパーファミコンのサテラビューで配信されたサウンドノベルタイプのゲーム。メインシナリオをクリアすると新しいシナリオが楽しめるようになっていき、話によって設定などが多少変わるが、「3人組が館を探索し、凍てついた炎を探す」という点はどのシナリオでも共通。また、メインシナリオの内容は、『クロノ・トリガー』に直接つながり、『クロノ・クロス』とも重なる興味深いものとなっている。

■マルチシナリオの概要

①Kid　盗めない宝石編…本編。『クロノ・クロス』に通[illegible]多。
②ギル　愛と[illegible]編…全7編中も、と[illegible]ルと駆け落ちする。
③ひまわりとキット編…ひまわりの怪物にとらわれたキッドを救う、コ[illegible]話
④激闘撲滅流星刑事編…[illegible]ギルが火星の大魔王ヤマネコを追う、SF[illegible]
⑤情緒・灯のシェア編…ホラー調の話。キッドの恋人の設定が、[illegible]からシェアという女性にかわる。
⑥謎の巨神兵器・パラダイスX編…①と筋は同じだが、巨大マシンを操作して決着をつける。
⑦影の王国・死の女神編…ファンタジー調の物語。キッドの好感度[illegible]

<メインシナリオ「Kid　盗めない宝石編」ストーリー紹介>

辺境の地レジオーナを支配する貴族、ヤマネコ大君。その館に侵入する3人の盗賊たちがいた。彼らの狙いは謎多き伝説の秘宝、凍てついた炎。もとはアカシア竜騎士団(※)の長、蛇骨大佐が所有していたものを、ヤマネコが蛇骨大佐の命もろとも奪い去ったのだ。館に張りめぐらされたワナをかいくぐって一行は奥へと進み、同時にキッドや凍てついた炎の謎も少しずつ明らかになっていく。その陰では大国パレポリも動き出し……。

※……『ラジカル・ドリーマーズ』中の表記に準じる

[illegible]

このゲームのおもな登場人物を紹介する。ど[illegible]リオにおいても、主人公の少年セルジュ&ワガママ[illegible]手な盗賊少女キッド&寡黙な謎の男ギルという3人組の盗賊がヤマネコの館に潜入する点は同じだ。

セルジュ

気弱で少々頼りない、主人公の少年　彼の視点で[illegible]する　もとは旅の楽師だが、3年前からキッドに同行

キッド

セルジュが密かに思いを寄せる少女で、3人組のリーダー[illegible]まだ17歳に満たないが、盗賊としての腕は一流

ギル

闇の力を自在に引き出す、ハイクラスの魔導士　仮面で[illegible]分を隠し、素性は知れない　キッドの昔からの相棒

ヤマネコ

「ヤマネコ大君」と呼ばれる、辺境レジオーナの貴族　凍て[illegible]いた炎を使って、とある計画をもくろむ。キッドの宿敵

リデル

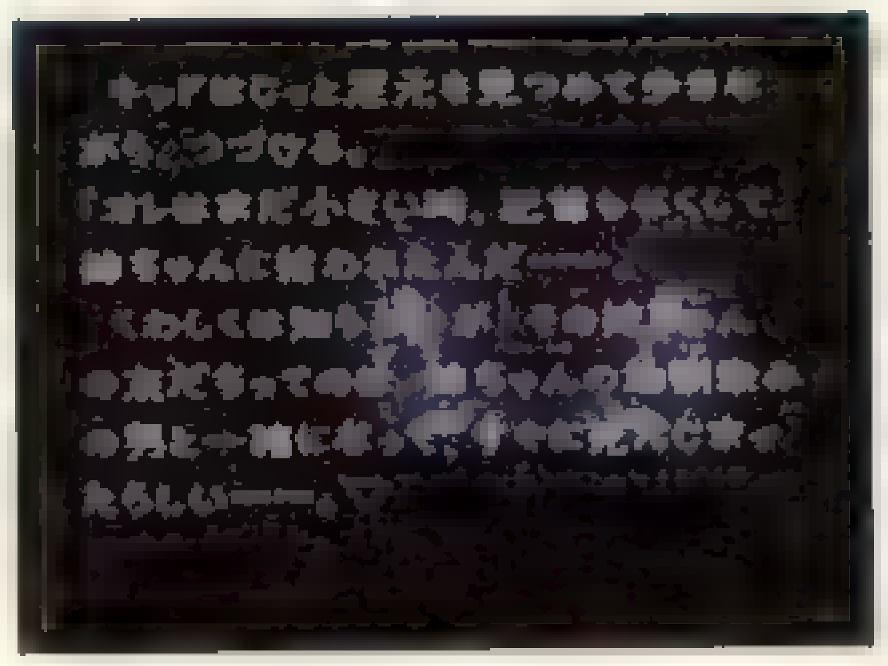
蛇骨大佐の娘で、現在はヤマネコの養女　凍てつい[illegible]調する能力を持つため　ヤマネコに利用されている



◀文章を追うことで物[illegible]むぶん、登場人物の心理描写[illegible]こまかい。キッドにはセルジュへの好感度も設定されてい[illegible]

メインシナリオと『クロノ・クロス』[illegible]

『ラジカル・ドリーマーズ』は『クロノ・クロス』のひな型となった作品。話自体は短いが、あらすじや登場人物の設定などはみな『クロノ・クロス』に通じている。具体的には、A蛇骨館潜入イベントに話のすべてが凝縮された格好だ(ヤマネコの館の構造などはA蛇骨館に酷似)。なお、加藤(脚本)&光田(音楽)コンビが開発を手がけており、オープニングやエンディングの体裁、BGMも『クロノ・クロス』とリンクする。



◀同じ題材[illegible]クロノ・クロス[illegible]上にくわ[illegible]される部分も多い[illegible]ロノたちのその[illegible]も断片的[illegible]される

『クロノ・クロス』年表

「クロノ・クロス」の物語に関係する事項を年表にまとめてみた。人名のうしろのカッコ内には、その人物の当時の年齢を記している（年齢不明な者は記載していない）。

A.D.1000	●クロノ、ルッカ、マールら、ラヴォスを倒し帰還 （こののちルッカ、AIプログラムのシステム理論を完成させる）
A.D.2300年代	●BC12000より時を超えてきたガッシュ、クロノポリスの前身である時間研究所を設立 ●島なきエルニド海にて重力場発見。つづいて凍てついた炎の発掘 ●エルニドに人工島造営開始 ●ガッシュ、姿を消す
A.D.2400年代	●人工島にクロノポリス設立。マザーブレインをもとに作られたフェイト、起動 ●反時間転移実験、失敗。タイムクラッシュ発生

<クロノポリス、内部の職員もろとも過去へ。別の時間軸における未来からディノポリス、過去へ>

B.C.10000年代	●進化した人類の産物・クロノポリスと、進化した恐竜人の産物・ディノポリスの戦い。フェイト、龍神に勝つ ●フェイト、エルニド海の多島海化計画を実行。同時に、エレメントや運命の書を作成 ●研究所員たち、未来の記憶を消去されセンターの外へ。エルニド最初の住人（原住民）となる
A.D.900（120年前）	●大陸の人間、エルニド入植開始 ●初代の入植者のなかで蛇骨一族が頭角を現し、テルミナの初代の長に就任（以降、エルニド統治者は蛇骨家が世襲） アカシア龍騎士団結成
A.D.1003（17年前）	●アカシア龍騎士団の蛇骨大佐(40)、ラディウス(45)、ガライ、ザッパ(35)、大陸へ着任。その名をとどろかせる ●セルジュ誕生
A.D.1005（15年前）	●ガルディア王国滅亡、軍事国家パレポリ、権力をにぎる
A.D.1006（14年前）	●セルジュ(3)、ヒョウ鬼に襲われ、ひん死の重傷を負う ●大嵐発生。フェイト、一時的に機能停止し、神の庭が開かれる ●ツクヨミ誕生 ●ワヅキとミゲル、遭難して神の庭に漂着。セルジュ、凍てついた炎と接触、一命をとりとめる。ワヅキの精神に異変発生 ●フェイト再起動。同時にプロメテウス回路発動、凍てついた炎のガードシステムがフェイトの命令を拒否 ●ミゲル、神の庭に固着　ワヅキ、セルジュとともにアルニ村に帰還　ほどなくしてワヅキ、姿を消す
A.D.1007（13年前）	●ラディウス(49)、大陸にてグランドリオン発見。ガライ死亡 （このころルッカ、キッドを拾い育てる）
A.D.1010（10年前）	●セルジュ(7)、オパーサの浜で溺れかけたところを何者かに救出される。パラレルワールド誕生

	HOME　セルジュが救われることで誕生した世界　フェイト介入できず	ANOTHER　本来の世界。フェイト介入可能
A.D.1011（9年前）	●ファルガ(31)、ゼルベスとともに蛇骨大佐のもとから逃亡を試みる ●ルチアナ(19)、ゼルベスを助けようとするが、子どものみ助かる。マルチェラ誕生 ●ファルガ、スラッシュ(10)を旅人に託す ●ファルガ、自身の船を歓楽街に仕立て、海上歓楽街・ゼルベスの原型を造る	●マージ、セルジュの死後まもなく死亡 ●ファルガ(31)、ゼルベスとともに蛇骨大佐のもとから逃亡を試みる ●ルチアナ(19)、ゼルベスを助けようとするが、子どものみ助かる。マルチェラ誕生 ●ファルガ、スラッシュ(10)を旅人に託す ●ファルガ、自身の海賊船「天下無敵号」を亡霊船に擬装、蛇骨配下の船を襲いはじめる
A.D.1015（5年前）	●ヤマネコ、ツクヨミをともなって孤児院を襲撃し、ルッカを誘拐。キッド(11)、消息不明に ●セルジュ(12)とレナ(11)、風鳴きの岬で約束	●ヤマネコ、ツクヨミをともなって孤児院を襲撃し、ルッカを誘拐。キッド(11)、セルジュ（17)に救出される
A.D.1016（4年前）	●ヤマネコ、凍てついた炎の情報を持って蛇骨大佐(53)に接触 ●ラディウス(58)、ダリオ(22)にイルランザーを継承。自身はアルニ村に移住し、村長に就任	●ヤマネコ、凍てついた炎の情報を持って蛇骨大佐(53)に接触 ●ラディウス(58)、ダリオ(22)にイルランザーを継承。自身は隠者の小屋に隠居
A.D.1017（3年前）	●ダリオ(23)とリデル(21)、婚約 ●ダリオ、カーシュ(24)、シュガール、ソルトンが、亡鬼討伐のため亡者の島へ ●ダリオ、記憶を失い離れ小島へ ●蛇骨館の人々、凍てついた炎をもとめて死海へおもむき、消息不明に	●ダリオ(23)とリデル(21)、婚約 ●ダリオ、カーシュ(24)、シュガール、ソルトンが、亡鬼討伐のため亡者の島へ ●ダリオ死亡。テルミナに葬られる
A.D.1020（現在）	●セルジュ(17)、オパーサの浜から次元を超える	

『クロノ・クロス』読解の手引き

ここでは、『クロノ・クロス』の物語を理解するうえでとくに難解と思われる部分を選び、関連作品とのリンクもまじえて解説する。かなり踏みこんだ内容になっているので、できればゲームをクリアしたあとに読んでほしい。なお、本コーナーはシナリオライター・加藤正人氏の協力を得て構成してある。

凍てついた炎



「あらゆる傷をいやし、どのような夢をもかなえるといわれる伝説の宝」……………………………………**ラディウス**

その正体

「いにしえの時代、空より降りきたりし、生ける、紅き石」(ダークセルジュ)

凍てついた炎とは、とある生命体のかけらの総称であり、古来よりいくつか存在している。本作の争点となっている凍てついた炎は、A.D.2300年にエルニドで発見されたもので、かけらのなかでもとりわけ強大な力を秘めた、危険なものだ。

時間をあやつり、望みをかなえる力を持つと言われるが、その力を使いこなせる者はかぎられ、あたかも石自身が使用者を選ぶかのようであるため、「意志を持つ生ける石」と呼ばれる。燃えるように赤く輝く外見から、「輝く炎」との異名も持つ。

調停者

「炎が調停者として認めたあなたの選択次第で」(マール)

凍てついた炎は、炎自身が認めた者以外には、使うことはおろかふれることすらできない。"調停者"とは、これが可能な者——凍てついた炎を介して炎の本体である生命体とリンクし、その生命体と星の生命の調停をつとめることが可能な、「炎に選ばれた者」を指す言葉だ。調停者は強大な力を手中にできるが、その力を生命体同士の"調停"、すなわち二者の争いを止めさせ、争いの元凶である負の感情を還元する方向へと向けなかった場合、「時喰い」と化して、世界を破滅へ導く危険性を持っている。なお、『クロノ・トリガー』にて魔神器を制御する力を持っていたサラは、調停者に近い存在であったとされる。

LINK TO TRIGGER：ドリストーン

『クロノ・トリガー』に登場する赤き石"ドリストーン"と凍てついた炎は同じ種のもの。ドリストーンは、B.C.6500万年、ラヴォスがまだ天空に浮かぶ星だったころから確認されており、当時から珍重されてきた。とりわけ、ラヴォスの力を利用し繁栄をきわめた魔法王国ジールの国民は、この石を最大限に活用。さまざまな発明品のなかで最大のものは"魔神器"だったが、これは王国繁栄のために多用された果てに暴走、王国は崩壊した。

なお、グランドリオンや王女サラのペンダントも、この時代にドリストーンから作られたもの。これらのなかでサラのペンダントは、次元のうずに飲まれたサラの手から一度、他者の手へ渡ったのち、ガルディア王家に伝わり、マールのものとなった。Ａ蛇骨館でカーシュから聞ける凍てついた炎の話は、このペンダントに関するもの。それを代々伝えた北の王国とは、ガルディア王国を指す。

セルジュとふたつの世界



「この世界はひとつではないのだ。異なった次元で、もうひとつの、別の世界が存在しているのだよ」……………**時の預言者**

並行世界の基本

「10年前に断たれた世界との絆……失われたピースの欠片」(キッド)

パラレルワールドは本来、無限に存在するが、この物語の主題となっているのは、10年前、セルジュの生死で分岐した並行世界だ。よって、10年前より昔の出来事は、HOME WORLDでもANOTHER WORLDでも共通。また、二世界に相違点があるならば、それはここ10年以内に誕生した、ということになる

では、セルジュがこのふたつの世界を移動できたのはなぜか。それは、彼の存在自体が二世界分岐のカギであるため、彼にとっての次元の境界が不確かだから。さらに、最初の次元転移には、別次元から彼を招いた、ある女性の力が関係している

セルジュの運命

「人の世は、間もなく終わりを迎える。その時セルジュ、おまえは世界の敵になり、世界はおまえの敵になる」(ヤマネコ)

この不吉な言葉は、何を暗示しているのだろう。ダークセルジュが各地で破壊活動を行なうということか。セルジュがフェイトを倒すことで結果的に人の敵である龍神を復活させ、人を危機に陥らせるということか。セルジュが調停を行なわなかった場合、やがて自身も時喰いと同化して世界を破滅に導くということか。……セルジュを"世界の敵"とする可能性のある要素はこんなにも多い。

幼少時の記憶

「セルジュ、あのあと溺れそうになって大変だったもんね」(レナ)

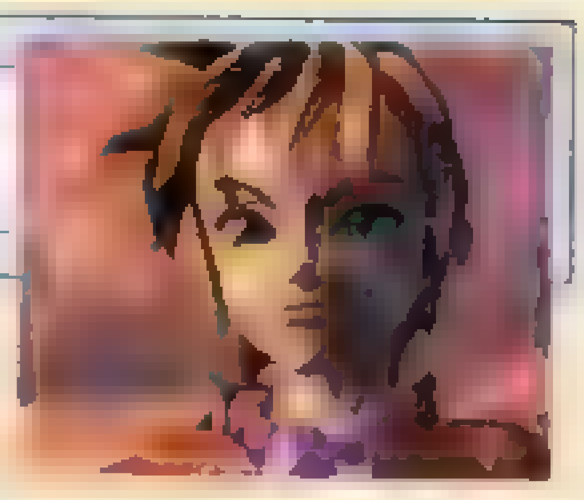
本来セルジュは、10年前に死ぬはずだった。神の庭にクロノポリスが存在するのも、彼の死の延長線上にある。だが、死ぬ運命だった彼は救出され、HOME WORLDという新たな次元が誕生した。これは偶然ではない。このイレギュラーな世界が、世界崩壊を招く危険を含む(死海の項参照)ことを承知し、なおセルジュの存在に望みをかけた者の手による、計画的な分岐なのだ。

救出された当時、セルジュはわずか7歳だったが、当時の記憶は残っている。ときおり挿入される浜辺の映像は、いまだセルジュの心の奥底に焼きついて離れない、10年前の光景だ。



◀何気なく流れるムービーだが、じつは物語上、非常に重要な意味が隠されている。

キッド



「あなたのことを考えると、私は遠い、遠い昔に出会った、ある人のことを思い出すわ……」 ………ルッカ（手紙より）

[illegible]

「[illegible]おそろしい盗賊団が世間を騒がせてるんだよ」（アルニ村の男

盗賊団“ラジカル・ドリーマーズ”の団員は、じつはキッドひとり。だが、キッドは自団を複数形で称している。これは、彼女が“ラジカル・ドリーマーズ”を単なる盗賊団としてではなく、ラジカル（＝革命的）な夢を見る者たちの総称ととらえ、自身もそのひとりであると考えているからだ。

なお、この命名の背景には、育ての親ルッカの教えがある。かつてルッカはキッドに、生物の進化を説明して聞かせたのだ。「生命はみな海から生まれた。なかでも陸に上がるという、とほうもない（ラジカルな）夢を見た者たちが、気の遠くなるほどの時をへて、その夢をかなえた。自分たちは、そんな夢見る者の子孫なのだ」と……。このことは物語中には語られていないが、進化の話は H 古龍の砦の儀式の間で聞くことができる。

[illegible]

「あんたのなかには、海に帰りたいという、強い衝動がある」（ツクヨミ）

キッドのなかには、彼女自身も知らない別の人格が潜む。クロノポリスでタイムクラッシュの説明をしているのは、その人格のほうだ。自己中心的でひたすら生きることに貪欲な“キッド”とは正反対に、献身的で、生への希望を見いだせない“もうひとりのキッド”。“キッド”がこのような側面を抱えているのか、それとも“もうひとり”のほうが、自分とまったく異なる道を歩もうとして生み出したのが“キッド”なのか……。

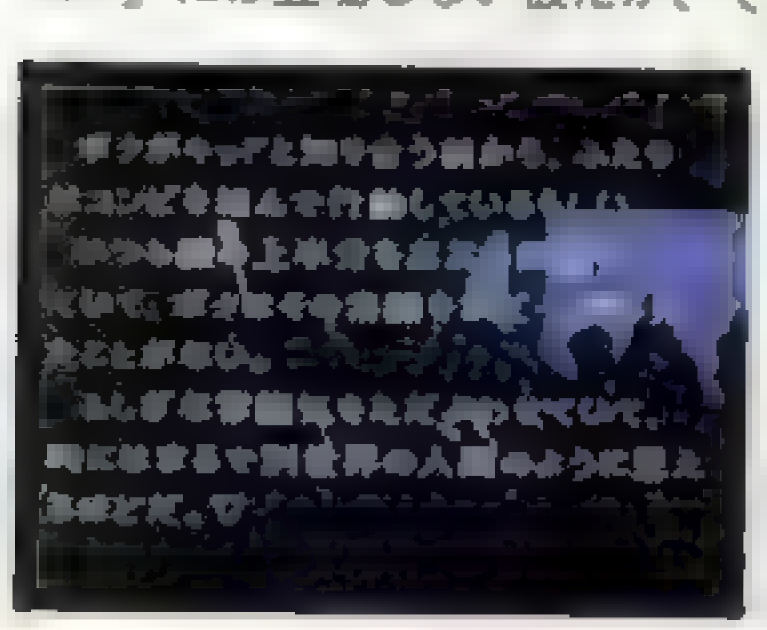
[illegible]

「時々オレ、記憶をなくすんだよ。なんだか[illegible]しそうなヤバイ状況になると、その瞬間から消えちまうらしいんだ」（キッド）

キッドは、ふたつの宝物を持っている。ひとつはルッカから渡された星色のお守り袋。もうひとつはルッカに拾われる前から持っているペンダントだ。このペンダント、じつは前作で時空転移のきっかけを作った、マール（とサラ）のペンダントと同じもの。時間に関与する点は本作でも同様で、キッドが危機に瀕した場合、その時間を巻きもどす力を持つ。

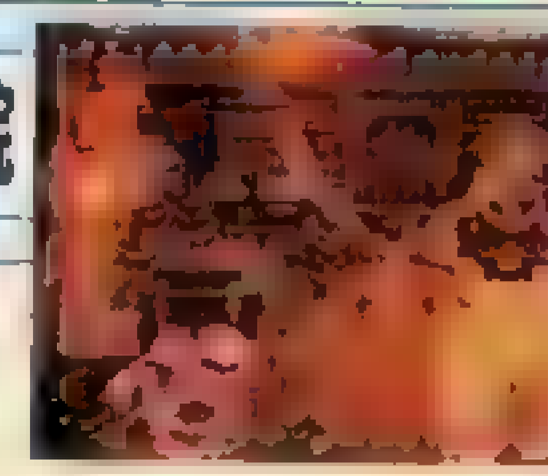
LINK TO RADICAL：ラジカル・ドリーマーズ

『クロノ・クロス』においてはキッドひとりしかいない“ラジカル・ドリーマーズ”だが、ゲーム『ラジカル・ドリーマーズ』中では3人の盗賊集団だった。メンバーはキッド、セルジュ、そしてギル（その正体は『クロノ・トリガー』に登場する魔王ジャキ）。残念ながら『クロノ・クロス』には登場しない彼だが、その面影はどこかに……。



◀ギル、つまりジャキを説明した場面。『クロノ・クロス』では、その存在がルッカの手紙のなかで示されるのみ

ルッカハウス——炎の孤児院



「彼女の精神は過去にとらわれてしまっているようです」 ………リデル

[illegible]

「いつか……、いつか、また会える……？」（キッド・幼少時）

幼少時の悪夢にとらわれたキッドを救おうとしてセルジュが飛びこんだのは、はたして実際の過去の時間なのか、それとも彼女の心を支配する悪夢なのか——グランドリームの力を借りた場合にはわかることだが、正解は前者。となるとセルジュは、過去に幼少時のキッドと面識を持ったということになるが……。A 風鳴きの岬ではじめて会ったときの、キッドの様子を思い出してみよう。

[illegible]

「なんだ？　おひめさまじゃんか？」（グラン）

グランドリームに宿る精霊3姉弟、グラン、リオン、ドリーン。前作から登場している彼らの出身地は、B.C.12000年に栄華を誇った魔法王国ジールだ。当然、出身地である王国の内情にもくわしい。また、人々の心をずっと見つめつづけてきた彼らの目は、本人さえも知らない資質や真実を見とおす。そんな姉弟の目に映ったキッドの姿は……。

[illegible]

「あっ!?　時の……」「たまご？」（グラン、リオン）

グランドリームを持っていると、グラン、リオン、ドリーンら精霊3姉弟が「不完全な時のたまご」の存在を指摘する。彼らが話題にしているのは星色のお守り袋。じつはそのなかに、ルッカが作った試作品の時のたまごが潜ませてあるのだ。この「時のたまご」とはもちろん、同名のキーアイテムとは別物。

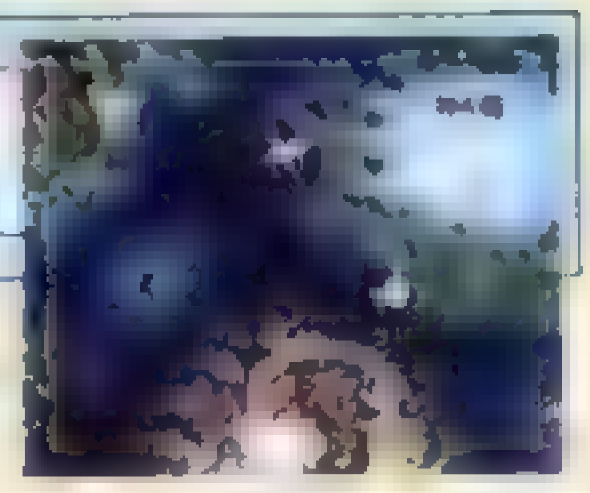
LINK TO TRIGGER：ルッカハウス

ルッカハウスの構造は『クロノ・トリガー』に登場したルッカの家とほぼ同じ。増えた部屋は、ルッカが家を孤児院にするさい、子ども部屋用に増築されたようだ。

また、この孤児院には、前作を遊んだ人ならピンとくる、さまざまな趣向が凝らされている。たとえば、入口近くにいるロボットは、建国祭会場にも出展されていたルッカご自慢の発明品で、「ゴンザレス」という名前。子ども部屋の壁に貼ってある似顔絵のモデルは、前作の仲間キャラクターたちだ。きわめつけはキッドのLv7固有エレメントの入手方法。前作にもやはり過去のルッカの家で機械のパスワードを入力するイベントがあり、そのパスワードも本作とまったく同じで「ララ」、すなわち「LALA」だったのだ。前作ではヒントが出たが、本作では、文字とボタンの対応のヒントしかなく、パスワードのほうは前作経験者以外にはまったくわからない仕組みになっている。なお「ララ」とは、ルッカの母親の名。



神の庭／死海



「眠っているよ、あの炎は。過去と未来の交わる、神の庭で、な」

……………………………………………ヤマネコ

[illegible]

中では時間が逆転しておるという、噂もある」(賢者)

神の庭は、本来ならA.D.2400年の未来にあるべき建物・クロノポリスが、タイムクラッシュにより1万年前へと時空間を横すべりしてくることで誕生した。そのため、ここでは外界と異質な時間が流れている。クロノポリス、そしてフェイトが未来に存在する可能性が消えた場合(それはフェイトがもっとも恐れていることだが)、神の庭もまた、消滅することになる。

[illegible]

死海は、この星の未来の、本来の姿なのだよ」(ミゲル)

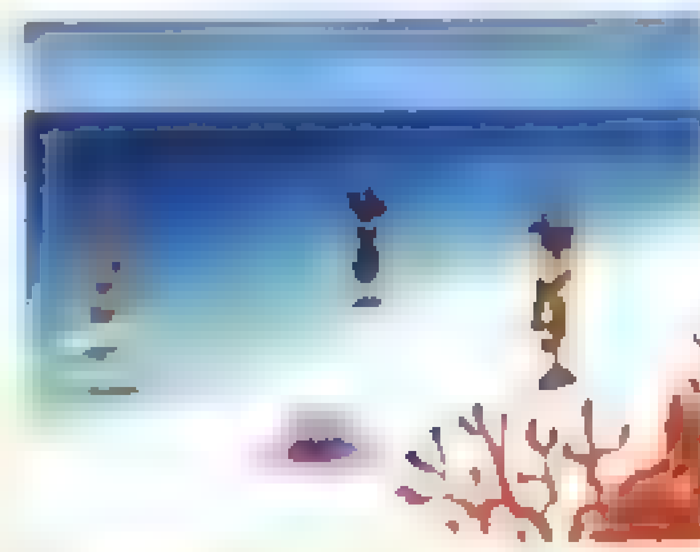
フェイトが想定していなかったイレギュラーな世界、HOME WORLD。この世界には、神の庭のかわりに死海が存在している。これは、セルジュが生きるこの時間軸の先には、クロノポリスが存在しない別の未来——すなわち死海で見られる光景が待っている、ということを意味する。そして死海に展開されている光景は、前作でクロノたちが回避した(=殺した)はずの、滅亡した未来の姿。つまりここでは、セルジュが生きている場合、世界は崩壊するだろう、ということが暗に示されているのだ。

これには、セルジュが“調停者”であることが関係している。セルジュが生き延びた時点、また死海を訪れた時点では、彼が時喰いに飲まれて世界を破滅に至らせる可能性のほうが高かったため、この未来像が生まれたのだ。ただし、ここで示されている未来は流動的なもの。こののち世界がどのような運命をたどるかは、以降のセルジュの行動によって変化しうる。

LINK TO TRIGGER：子どもたちの幻影

死海ではじめて登場し、以後も星の塔やオパーサの浜で見かけられる子どもたち。彼らこそ、前作『クロノ・トリガー』で未来を救った少年少女——クロノ、ルッカ、マールである。ここに至る事情をすべて知っている彼らだからこそ、何度も意味深な発言をしているのだ。

なお、彼らが「この時間軸には存在しない」と発言したり、幻として登場することは、すでに彼らが故人であることの暗示。これは、本作の世界がガルディア王国滅亡後の時間軸上にあることと無関係ではないようだ。ただしこれも、無数にありうる時間軸のなかのひとつ。前作後にかならず彼らがこの運命をたどったとはかぎらない

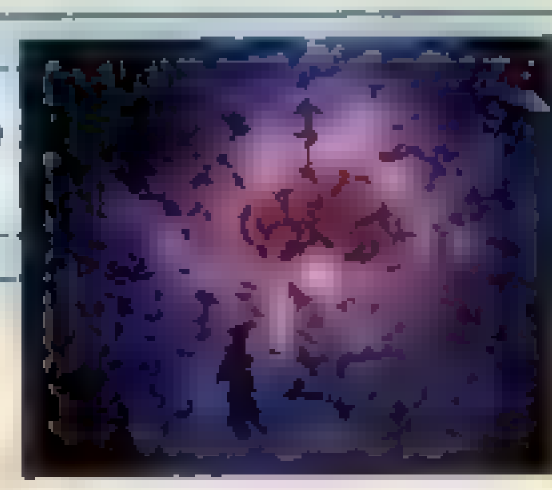


◀左から　マール、クロノ、ルッカ。前作の主人公はクロノだが、本作にもっとも深く関わるのはルッカだ。

LINK TO TRIGGER：マールディアの鐘

タイムクラッシュ爆心地に位置しているのは、『クロノ・トリガー』に登場するリーネ広場。この広場は、クロノたちの冒険の出発地点であり、同時に、未来を改変した彼らが出迎えられる場所でもある。そして、彼らが冒険を終えたあと、この先も平和がつづくことを祈念してこの広場に設置されたのが「マールディアの鐘」なのだ。ちなみに、この鐘の名は、王女マールの本名(マールディア)に由来している。

イルランザー／グランドリオン



「龍の民が鍛えたという伝説の白き聖剣……」

……………………………………………ラディウス

[illegible]

白く輝く聖剣イルランザーと、赤き刀身を持つ呪われた魔剣、グランドリオン。この2本のたどった経緯は以下のとおり。

①ラディウス、大陸でグランドリオンにとりつかれ、ガライを斬る。イルランザーを預かった彼は、エルニドにもどったあとグランドリオンを海へ流す。剣が流れ着いた先は呪われた魔島に変化（亡者の島の誕生)。

②ダリオ、ラディウスの手からイルランザーを継承。

③ダリオ、亡者の島でグランドリオンにとりつかれ、暴走を止めようとしたカーシュに斬られてイルランザーもろとも谷底へ。一部始終を見ていたヤマネコ、グランドリオンを持ち去る。(※以上の①②③は2世界共通の事柄で、以降が４の分岐となる)

４ ANOTHER WORLDでは、捜索隊によってダリオの遺体がイルランザーとともに発見され、テルミナの霊廟に埋葬される。HOME WORLDでは、ダリオの捜索が打ち切られたのち、ラディウスがイルランザーを発見　これを亡者の島に供養する。

LINK TO TRIGGER：グランドリオン

グランドリオンは、「凍てついた炎」の項でもふれたとおり、ドリストーンを原料とする剣だ。B.C.12000年、魔法王国ジールにおいて、賢者ボッシュの手により鍛えられたこの剣。もとは小さなナイフだったものが、同じ石を原料とする魔神器の暴走を止めるために使われた瞬間、長剣へとその姿を変えた　この剣が多大な力を秘めている理由には、ドリストーン製であるということが関係しているのは確かだが、これが魔剣と化した経緯は謎に包まれている

LINK TO RADICAL：イルランザー



「ラジカル・ドリーマーズ」にも登場した聖剣イルランザー。製作者や所有者の設定は本作と異なるが、その聖なる力で邪気を払うことができるという点は共通していた

フェイト



「フェイトはずっとエルニドの人間達を、この研究所の職員の子孫達を見守り、導いてきたのだ」…クロノポリス職員

[illegible]

「フェイトこそ人間の守護者だったのじゃ」（時の預言者）

本来、人類を守る目的で作られた、いわば“人類の守護者”である機械、フェイト。だが、長きに渡って人類を見守りつづけるうちに、フェイトは夢を見はじめていた。機械と人が同化した、新たな種へと進化する夢。それは、凍てついた炎を見つめるなかで、自然に生まれた願望だったのだろうか。夢見るあまりに暴走しはじめたフェイトは、人類のためというよりもむしろ、自身の野望のため、炎のロック解除を目指して動き出す。

[illegible]

「わたしは、こんなにもおまえを愛している……だから、時々、おまえをメチャクチャにしてやりたくなるのだよ……!!」（死海の声＝フェイト）

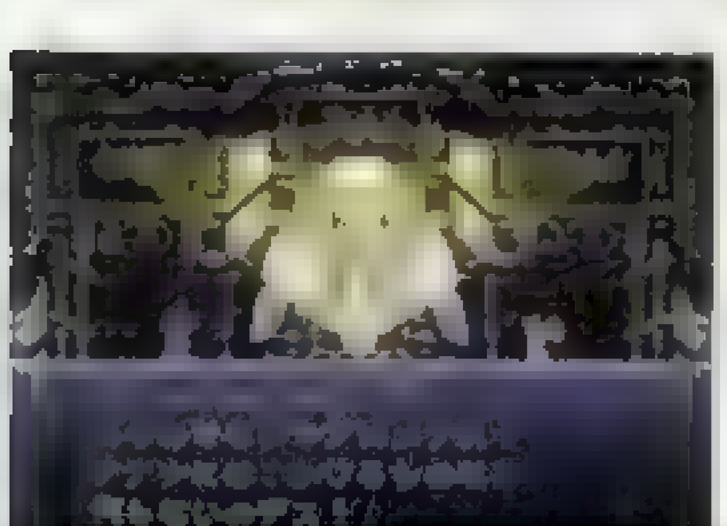
人類を守護しつづけてきた者ならではの深い愛と、それゆえに深い羨望、憎しみ。フェイトが人類へと向ける感情は複雑だ。人の肉体を持つ分身を得たのちは、本来その肉体を所有していた者が持つ感情が、ただでさえ複雑なフェイト自身の感情と混ざり合うことで、フェイトはさらに混乱を深め、暴走していく。のちに実際の破壊活動におよんだのも、この複雑な感情の現れだ。上記の言葉は、フェイトが死海を消滅させるときに口にしたもので、セルジュというより人類全体へと向けられている。

LINK TO TRIGGER：マザーブレイン

フェイトの原型となった“マザーブレイン”と同名の機械は、前作のA.D.2300年、滅びゆく未来に登場。それは、人間を排除し自分たちだけの世界を構築しようと夢見る、狂った機械だった。フェイトは、そのマザーブレインが存在したのとは別の、歴史改変後の未来にて、マザーブレインをもとに作られたものだが、やはり別種への進化を夢見、狂気にとらわれることになる。

LINK TO TRIGGER：プロメテウス

フェイト内部に仕掛けられていた回路「プロメテウス」の名は、前作の仲間キャラクター、ロボの正式名「プロメテス」に由来する。ただしこの回路は、ロボに使われていたシステムそのものではない。これは前作の最後、未来へ帰ったロボに想いをはせてルッカが完成させた、機械の暴走防止のためのセーフティ・プログラム。特定の目的のために作られたわけではなかったが、発明後の未来において、彼女と同じ思想を持つガッシュが実際に、フェイトにこの回路を組み入れたのだ。



◀マザーブレーンはロボ（プロメテス）の母親的存在だが、彼女の残酷な計画にロボは反発した。

龍神



「追いやられ、忘れ去られていた7匹の龍たちが、次元を超えて、ひとつになったのじゃ」……………………時の預言者

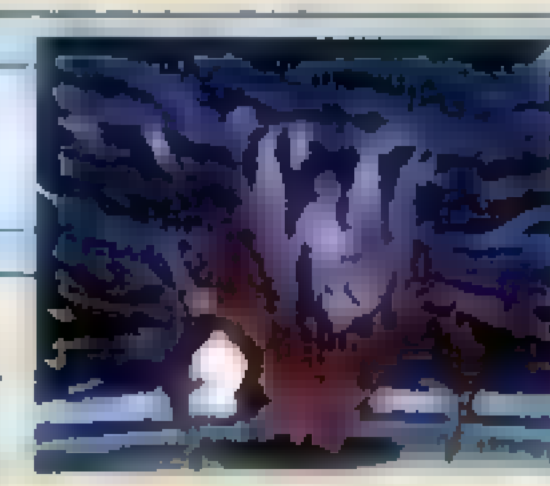
龍の字を含む5つの単語

似た響きを持つため混同しがちな5つの単語を、簡単に説明しよう。「恐竜人」とは恐竜が進化した種族。恐竜と人の中間のような外見をしており、太古の昔、原始人と生存競争をしていた。彼らのリーダーはアザーラ。恐竜人は、『クロノ・トリガー』の時間軸ではB.C.6500万年に絶滅するが、別の次元ではそれが生き残り、さらなる進化をとげた。この進化した恐竜人を指す言葉が「龍人」で、「龍の民」はその別名だ。「龍神」は、龍人が築いた世界における、一種の生体マシン。星のエネルギーの集合体であり、龍の姿は仮のものだ。「龍族」は龍人と同義であつかわれることが多いが、恐竜が恐竜人への進化をたどらずにそのまま発達した種を指す場合もある。この意味では、仲間キャラクターの龍の子や、その家族が該当する。

[illegible]

封印が解けると同時に、クロノポリス上空へと集まった龍神たち。ただし、この時点での彼らの目的は復讐ではなく、凍てついた炎を奪い去ること。それを実行したのは、計画に沿って人間たちと行動をともにしていた7番目の龍神。凍てついた炎を持ち去った彼女は、そのまま上空の兄弟たちと合流したのだ。

時喰い



「新生命体“時喰い”の姿をかいまみる。遠い未来で世界の時をとめてしまう」……………………………時の預言者

時喰いの正体

「一度目覚めてしまったからには、時喰いは時空を喰らい始める」（時の預言者）

時喰いは、時の闇の彼方に巣くう、まったく新種の生命体。ある時間軸において倒された、とある生命体が、この星の生命と融合することによって誕生したもので、憎しみや怒り、絶望など、負の感情を持つ生命と融合をつづけている。完全な融合をとげて時喰いが目覚め、時空を喰らいはじめると、これを止める手立てはなく、すべては無に帰る。

龍神の本体も1万年前、フェイトとの戦いに敗れたさいに、無念を抱えるあまり時喰いに取りこまれている。また、魔法王国ジールが滅びたさいにも、飲みこまれた者がいるらしい。

未来

「あなたの行動次第では、未来の世界は永遠の死の世界になってしまう……」（マール）

時喰いの融合は、時喰いを解放できる者――調停者を自身のなかに取りこんだとき、完全なものとなる。このため、セルジュが生存し、かつ時喰いを解放しなかった場合、世界は遠からず滅びのときを迎えることになってしまう。ただし、たとえセルジュが死んでいる世界でも、時喰いが次元の闇に巣くうかぎり融合は進み、いずれ世界は崩壊することになる。セルジュがクロノクロスで時喰いを解放しないかぎり、未来はないのだ。

『クロノ・トリガー』&『クロノ・クロス』リンク年表

「クロノ・トリガー」開始時の時間軸 / **「クロノ・クロス」開始時の時間軸** / **恐竜人[illegible]**

B.C.65000000
- ●原始人と恐竜人の対立
- ●ラヴォス落下。恐竜人滅亡、人類が進化の競争に勝利
- ●人類、ラヴォスにふれて異常進化

B.C.12000
- ●魔法王国ジール、ラヴォスの力を取り入れ発展
- ●ジール、ラヴォスにより滅びる。次元のうず出現、人々が飲まれる
- ●王女サラ、行方不明に

（恐竜人の時間軸）**B.C.65000000**
- ●アザーラひきいる恐竜人、人類に打ち勝つ

（「クロノ・クロス」開始時の時間軸）
- ●クロノポリスとディノポリスの戦い
- ●フェイト、龍神に打ち勝つ。六龍神、封印される
- ●エルニド海改造開始

A.D.600
- ●B.C.12000の王子ジャキ、魔王に
- ●魔王軍とガルディア王国軍の対立
- ●魔王、ラヴォス召喚。魔王、次元のうずに飲まれる

（恐竜人の時間軸）（恐竜人、龍人に進化）

「クロノ・トリガー」開始時の時間軸

A.D.1000
- ●ガルディア王国建国1000年祭開催。歴史上もっとも平和な時代
- ●B.C.12000の賢者ボッシュ、鍛冶屋に

A.D.1999
- ●ラヴォス覚醒、世界崩壊

A.D.2300
- ●ゆかんだ機械文明。死につつある世界
- ●狂気の機械マザーブレーン、人類抹殺を計画
- ●B.C.12000の賢者ガッシュ、シルバード発明後、死亡

「クロノ・クロス」開始時の時間軸

A.D.1000
- ●クロノ、ルッカ、マールが、ラヴォスを倒し帰還（こののちルッカ、システム理論「プロメテウス」完成）

A.D.1005
- ●ガルディア王国滅亡

A.D.1006
- ●セルジュ、凍てついた炎と接触

A.D.1010
- ●セルジュの生死分岐。パラレルワールド誕生

A.D.1020
- ●セルジュ、次元を超える

【クロノたちによる歴史改変後】

A.D.1999
- ●世界、滅亡せず

A.D.2300
- ●B.C.12000の賢者ガッシュ、時間研究所設立
- ●エルニドで凍てついた炎発見

A.D.2400
- ●人類、クロノポリス設立。フェイト起動
- ●タイムクラッシュ

クロノポリス　ディノポリス

恐竜人[illegible]

A.D.2400
- ●龍人、ディノポリス設立。生体マシン"龍神"完成
- ●タイムクラッシュ

すべての旅の終わりに

生命たちが生きていくうえで避けられない争い。そこから生まれた憎しみ、哀しみがいやされ、ひとつの夢へと還元されたあとに——セルジュの旅が終わったあとに、何がはじまるというのだろう？

すべてのものは本来あるべき場所へと帰り、セルジュもまた時をさかのぼる。自分が見聞きしたことも、成したことも、仲間と——キッドと出会ったことも忘れて……。人が、頼るべき"運命"をなくし、進むべき道を自身で決定しはじめたように、セルジュも"計画"が関与しない、本来の生を歩み出すのだ。

それは、新しい物語のはじまり。

たとえ世界が生まれ変わり、出会いが必然ではなくなってしまっても、それでもいつか彼らは、別の形で出会うかもしれない。そして、そのときはじめて、彼ら自身の手でふたりの物語が紡ぎ出されていくのだろう。



ULTIMANIA版 開発室

CHRONO CROSS CREATOR INTERVIEW

ゲーム中のマルチエンディングのひとつ“開発室”の拡張版を、ULTIMANIA上に用意してみた。本作を制作したスタッフの生の声に耳を傾けてほしい。

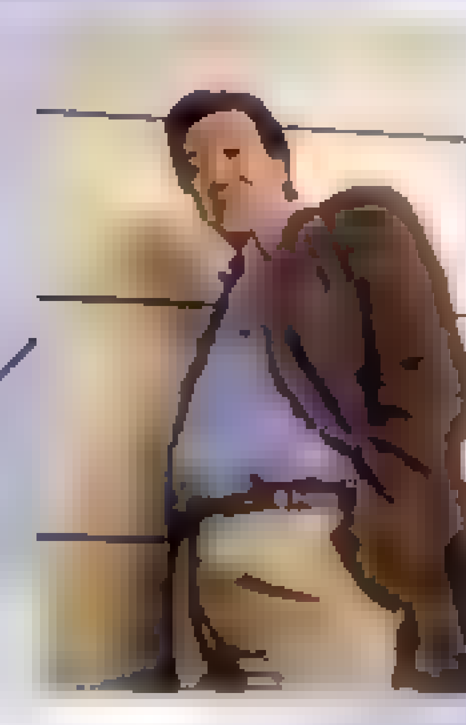
（聞き手：山下　章）

Room No.1
EVENT TEAM



→P.470

Room No.6
HIROMICHI TANAKA



→P.482



Room No.2
BATTLE TEAM



→P.472

Room No.5
MASATO KATOH



→P.478

Room No.3
SOUND TEAM



→P.474

Room No.4
YASUNORI MITSUDA



→P.476

Special Guest
NORIKO MITOSE

→P.484



Room No.1

イベントチーム

「1～2回クリアしたぐらいでは遊びつくせない要素を盛りこんだつもりです」

※右の記事は、各スタッフの発言をもとに構成

前作からボリュームダウンしたらダメだと思いました

『クロノ・クロス』のようなRPGのシナリオは、どういう手順で作られていくんですか？

「まずは加藤（シナリオライター）が全体の流れを書いて、それをくずさないように、個々のイベント担当者が自分のセンスでこまかい部分を作りこんでいきます。そういうふうに、何人かの担当者が責任を持ちながらも自由な感じで作っていくっていうのが、ウチのRPGのシナリオの作りかたですね」

複数のスタッフでイベントを作っていると、整合性をとるのが大変だったりはしませんか？

「たしかに、全員のものを組み合わせてみたときに、かみ合わない部分が出てくることはあります。今回はとくに舞台設定が複雑だったんで、最後のほうはつじつま合わせに追われました」

複雑な舞台設定、というのは、パラレルワールドのことですよね？

「HOME WORLDとANOTHER WORLDっていうのは、実際、ややこしかったですね。自分たちでも、このイベントはどちらの世界で起こるんだっけ、なんて迷うことがありましたから（笑）。コイツとコイツがしゃべるとこうなるけど、ソイツとソイツは事情を知らないからこうなるはずだ、とか、いろいろ考えながら設定しなければいけなかったし」

ただ、そうした手間をかけたぶん、確実にプレイヤーが楽しめる部分は増えているように思います。パーティーのメンバーによって、これほどメッセージが変わるRPGも珍しいですよね。

「前作でそういう仕様が評判良かったので、今回キャラクターが増えた以上、ボリュームダウンしてたらダメだろうと思いまして。ただ、これだけのパーティーメンバーのメッセージを全部書くっていうのは不可能に近いんで、このゲームではセリフの自動生成プログラム（→P.76）というのを導入しました。ここにいる吉井が手がけたものなんですけど、ひとつメッセージを書いておけば、あとはキャラクターが変わっても、そのキャラクターなりの話しかたをしてくれる、という便利なものなんです」

画期的なプログラムですね。

「それに合わせて、イベント担当者は不思議なメッセージの書きかたをしてたんですよ。『"1人称"はその人を見た"体言後置形"』とか。それがプログラムを通ると、『ポシュルはその人を見たでしゅる』といった感じに変換されるんです。すごく便利なプログラムでしたけど、もちろんそれですべてをまかなえるわけではないんで、こまかいイベントとなると、やっぱり実際にメッセージをひとつひとつ書いていくわけです。それでも膨大な量になりましたね」

仲間キャラクターが多いこのゲームだからこそ出てきた苦労だと思うんですが、そもそも仲間にできる人物を（主人公を含めて）45人にしようっていうのは、どういうところから出てきたアイデアなんですか？

「開発をはじめたころは、短いシナリオにする予定だったので、たくさんの仲間を入れかえて、イベントやセリフの変化などを楽しめるゲームにしようと思っていたんです。なにしろ最初は、町にいる人を誰でも仲間にできるっていう計画でしたから。トークボタンとバトルボタンを使いわけて、どんどん仲間を増やしていくという。でも、さすがにある程度は限定しようってことで、いったん64人になって、最終的には45人に落ち着いてしまいました」

それでも十分すぎるほど多いと思います（笑）。

「本当はキャラクターひとりひとりにエンディングを作ろうっていう話もあったんですよ。それぞれが条件によって3とおりずつくらい分岐して、なんと全部で…パターンのエンディング！　誰が作るんだって話になって、立ち消えになりましたけど（笑）」

そのエンディングはなくなりましたけど、前作の特徴とも言えるマルチエンディングは、しっかりと受け継がれていますよね。

「開発も終盤に差しかかってきたころ、やっぱりそれがなければ『クロノ』じゃないだろう、ということになって、作りはじめたんです。マルチエンディングには、本編のシナリオの流れをくむシリアスなタイプのものと、ちょっとコミカルなタイプのものがありますが、もともと隠し要素っぽいものなので、けっこう自由にやらせてもらいましたね。ブラックな終わりかたのものもありますし（笑）」

なかでも一番見てほしいエンディン

メインプログラム(イベント、ムービー関係等)担当
吉井清史



「プログラムの仕様的には『FF』以上のクオリティが実現できたんじゃないかと思います」

イベント(トカゲ岩、死炎山、世界のへそ等)担当
千葉広樹



「1回クリアした程度ではまだ楽しさ半分だと思うんで、2回、3回とどんどん遊んでもらいたいです」

イベント(蛇骨館、星の塔、クロノポリス等)担当
打道良二



「同じイベントでも、キャラクターの並び順を入れかえるだけで展開が変わることもあるんですよ」

イベント(テルミナ、古龍の砦、ゼルベス等)担当
木越祐介



「スラッシュの舞台のイベントには力が入りました。あそこのマップだけ立体で作ってあるんです」

グはどれですか？
「どれかひとつと言われれば"開発室"ですね。ほとんどの開発スタッフが出てきて、いろんなこと言ってますから」
前作の開発室にあった「リセット！」が、今回はさらにバージョンアップしていることに驚かされました(笑)。
「それも含めて、見どころは多いと思いますよ。スタッフの遊び心を受けとめてください」

ゾアの仮面の下には秘密があるんです

ボツになったイベント、みたいなものは何かありますか？
「ボツというわけではなくて、時間がなくて入れられなかったイベントはいくつかありました。仲間になるキャラクターは全員、そいつがらみのイベントを入れたかったんですけどね。たとえば、ゾアとかも、いろいろ考えてあったんです」
蛇骨館の宝箱を開ける以外にも、見せ場があるはずだったんですね(笑)。
「もはやオフィシャルな設定とは言えないのかもしれませんが、アイツの鉄仮面の下には、秘密があるんです。一応、戦争で顔に大きなキズがついて、それを鉄仮面で隠している、と周囲には伝わっているんだけど、じつは素性がバレないようにかぶっている、と。ゾアの正体は、とある国の王子で、最初から主人公たちの行動を陰ながら見守っている、という役どころだったんです。蛇骨館潜入時に森のルート(スラッシュ・ルート)を選ぶと、ゾアの正体が明かされるイベントが見られるはずだったんですけどね」
——そうした入りきらなかった要素があるとはいえ、『クロノ・クロス』はすごいボリュームのゲームになってますよね。
「完成したものを遊んで、正直、作ったほうもビックリしています。はじめは20時間ぐらいでクリアできて、マルチエンディングを見るために何回も遊べるものにするつもりだったんですけど、やりこむ部分を作っていったら、どんどん長くなっちゃって」
全キャラクターのLv7固有エレメントをそろえようとしたりすると、ものすごく長い時間遊べますよね。
「そういう要素はいろいろありますからね。たとえば、最後の敵を倒したあとに、パーティーのメンバーがひとことしゃべるんですけど、それもちゃんと全キャラクターぶん用意してあるんですよ。そいつについての重要なことを話すキャラクターもいるので、できれば、全員のセリフを見てもらえれば、と」
それは何十回とクリアしなきゃいけないってことですか(笑)？
「そうです(笑)。まあ、エンディング直前のセーブデータを使えば、少しラクはできますけど」
——ここに書いてあることを読んで、このあとも長いあいだ、『クロノ・クロス』で遊びつづける人はいるでしょうね。
「さっきのエンディング直前のセリフはオマケ的なものだとしても、本筋の部分だけでも、仲間を全員そろえて、シナリオのあらゆる分岐を見て、Lv7固有エレメントを全部そろえて、マルチエンディングをすべて見て……と、1～2回クリアしたぐらいでは、とても遊びつくせない要素を盛りこんだつもりですから、プレイヤーの人には、ぜひじっくりと遊んでみてほしいですね」

イベント(ワールドマップ、ガルドーブ等)担当
齋藤富胤



「ふたつの世界のワールドマップを見わけるコツは、土龍の島に穴があるかどうかですね(笑)」

マップIDデータ作成&マスク処理担当
弦巻亮



「木の裏側に入ったときに、人魂のマスク(キャラクターがうしろに隠れる処理)を見てください」

キャラクターコンセプトデザイン担当
布川美香



「デザインに苦労したのはカーシュ。ただの美形じゃつまらないからハカマをはかせろと言われて」

背景グラフィック&マップデザイン担当
新井考



「キレイだけどわかりづらい、というマップにならないように心がけて、デザインしていきました」

マップモデリング&メニューデザイン担当
千葉知樹



「マップのCGは全部3Dでモデリングしてあります。そのベストアングルを2D化しているんです」



Room No.2

バトルチーム

「ほとんどアクションゲームじゃんコレ、とか言いながら作ってました」

格闘ゲームが当たり前のようにやってることを取り入れたんです

——今回採用された「クロス・シーケンス・バトル」には、意欲的にいろんな要素が盛りこまれてますよね。プレイヤーに対するサービス精神旺盛というか。

「おおまかなコンセプトは田中（プロデューサー）が考えたんですけど、最初はもっとカードゲーム寄りなシステムだったんですよ。自分の手札を相手にぶつけて遊ぶっていう——エレメントはそんなところから発想されたんですが、それをなるべく簡単に遊べるように、という方向性でアレンジしていって、いまの形に落ち着いたんです」

——新しいアイデアの場合、企画ができてから具体的な形にしていくのも大変なんでしょうね。

「たしかに今回は、作るうえで全部が全部大変でしたね。経験値がないだとか、パーティーキャラクターが山ほどいるだとか。たとえば、弱中強という直接攻撃だけを考えても、ひとりにつきだいたい6パターンのモーションがあるんですけど、さらに途中でモーションがキャンセルされたときの動きのデータとかも全部用意してあるんですよ。ほとんどアクションゲームじゃんコレ、とか言いながら作ってました（笑）」

——キャラクターのモーションが凝っているのは、メニュー画面で拡大されたときに、よくわかりますよね。

「よりオーバーな動きを表現するために、モーションキャプチャーではなくて、ひとつひとつ僕らが手作業で設定していったんですけど、データ量もハンパじゃなかったですね。でも、楽しみながら作れたんで、あまりキツイ作業だとは思いませんでしたけど」

——動きがかなりスムーズなので、「よくやってるなあ」と思わされました。

「関節の曲がり部分の計算とか、格闘ゲームが当たり前のようにやってることを、今回は取り入れたんです。その効果が一番現れてるのが、ダリオのマントですかね。布っぽい動きをキレイに出せたんじゃないかと思います。あと、ヌチョーっとしたモンスターとか、ゼリー系のヤツとかが、メチャメチャ気持ちよく動いてるのも見てほしいですね（笑）」

——ある程度ダメージを与えると、モンスターがクタッとしますけど、あれは視覚的にすごくわかりやすいですよね。

「僕らのあいだで“へばり”と呼ばれてるヤツですね。ちょうどモンスターを作りはじめたときに、同じく開発中だった『FFⅧ』を見せられて、上の人から『これに負けたら、お前わかっているだろうな』って言われて（笑）。それで、打倒『FFⅧ』ってことで、苦労しながら入れたのが“へばり”なんですよ」

バトルの演出部分は、“バカゲー”を目指しました

——世の中にこれだけ3DタイプのRPGが出てくると、キャラクターの必殺技とか、バトルエフェクト（攻撃などの演出効果）のアイデアを考えるのに詰まってしまうことはないんですか？

「考えるときは大変ですけど、しぼり出せばいろいろ出てくるものなんですよ。とくに今回は、熟練したスタッフが多かったので、企画者がニュアンスを伝えるだけで、それぞれの担当者が独自のアレンジを加えてくれたりして、やりやすかったですね。行き当たりばったりなこともが多分にあるんですけど、それを経験値でカバーしたって感じですかね」

——たとえば、ファイヤーやサンダー系の魔法なんかは、どのRPGにもかならずと言っていいほど出てきますけど、ほかの作品のエフェクトを研究したりすることはあるんですか？

「しないですね（笑）。ヘタに研究すると、心に残ったエフェクトの影響を受けちゃうでしょ。それを軸に考えると、結局カタにハマっちゃう。それよりも、ボーッ

プログラム（バトルエフェクト、メニュー等）担当

大野 浩司



「マルチエンディングの“開発室”には、ゲーム中に出てこないエフェクトが使われてます」

モンスターデザイン&テクスチャー担当

相嶋 良祐



「ワッホイタンクは構想約1年。当時、自分の持てる技術のすべてをそそぎこんで作ってあります」

※右の記事は、各スタッフの発言をもとに構成

バトルプログラム&モンスターロジックデータ等担当
樋口 勝久



「ステイジーの自己紹介は開発者の名前を拝借してます。田中なら『ターナー、21歳』とか(笑)」

プレイヤーデータ&エレメントデータ等担当
鈴木 敏章



「バトルから逃げても基本的にペナルティはないんで、ツライ敵には何度も挑戦してみてください」

バトルエフェクト企画&モンスターデータ等担当
星野 雅紀



「スタッフみんながやりたいことをやったゲームなんで、各パートをじっくり見てほしいですね」

プログラム(バトルエフェクト、カメラ等)担当
宮川 義之



「最後の敵を倒したあと、2種類のカメラワークの映像がオーバーラップする処理は必見です」

プログラム(キャラクターモーション等)担当
小林 一美



「動きのデータがない部分をプログラムで補完してるんで、なめらかに見えるんじゃないかと」

と頭に浮かんだものを作っていくのが一番だと思うんですよ。もし自分が作ったものよりもカッコいいエフェクトがあったら、その段階でまた新しいものを作ればいいだけの話なんで」

――エフェクトを作るときに、気をつけたことはありますか？

「正統派でカッコイイものは『FF』ってイメージがありますから、ウチらはその路線からはずれればいいかなって(笑)。だから今回、フザけてるエフェクトが多い。超合金ロボを呼んだり、敵を料理したり(笑)。ボツになったアイデアなんですが、召喚エレメントで、ストリッパーのお姉さんが出てくるってのもあったんですよ。服をどんどん脱いでいって、最後にチョウチョの羽根をバッと広げると、カメラが背後にまわり、前方ではモンスターが鼻血をドバーって出して、出血多量ダメージを与えるという(笑)」

――それはスゴイ(笑)。

「バトルの演出部分は、ある意味"バカゲー"を目指しましたから(笑)。『FF』や『ベイグラントストーリー』が『スター・ウォーズ』だったら、ウチは『オースティンパワーズ』だ、とか言って(笑)。いかに人を笑わせるかっていう、いままでにない路線だったんで、いろいろとハメをはずさせてもらいましたね」

プレイステーションの性能を一滴残らずしぼり出すのが仕事

――こまかい部分についてもいくつかうかがいたいんですが、「おすすめ配置」のコマンドを使ったときに、エレメントはどんなルールで配置されるんですか？

「各エレメントに、有効度が高いか、使用する頻度が高いか、といったいくつかの項目から評価点を設定してあります。それで、評価点が高いものから順番に並べていくわけです」

――ツマルはどうしてツマルって言うんでしょう？

「何かに詰まっているのが好きだからです。タル開けたら詰まってて、戸棚開けても詰まってる、みたいな(笑)。ゲーム中でその設定があまり活かされなかったんで、何かに詰めてやんなきゃねと思って、固有エレメントで『ツマル砲』って技を用意してあげました。大砲に詰まったら撃ち出されてしまった、っていうおバカな技なんですけど(笑)」

――2周目以降でゲームスピードをリアルタイムで調節できますけど、あれってプログラム的にスゴイことなのでは？

「プログラマーの仕事は、プレイステーションの性能を一滴残らずしぼり出すことだと思ってます。でも、単に技術を披露するんじゃなくて、どうやったらユーザーに楽しんでもらえるかを考えて、それを実現するために全力でがんばるという姿勢が大事だと思うんですよ。あの2周目のスピード調節もプログラム的にはいろいろと工夫してるんですけど、ユーザーの人たちに快適に遊んでもらえたらそれが一番うれしいですね」

――では、『クロノ・クロス』は、プレイステーションの性能を限界レベルまで使いこなしたと言っていいですか？

「まあ、無理に使おうとすれば、まだ使えるところはあるかもしれませんけど、開発スタッフの気持ちがこめられているぶん、スペック以上のものが表現できたんじゃないかと思いますね。――ちょっとキザだったかな(笑)」

バトルエフェクト(エレメント)グラフィック担当
古川 佳正



「時間はかかりますけど、45人の仲間をとっかえひっかえして、全員の固有エレメントを見てください」

バトルエフェクト&キャラクターデザイン(ツマル)担当
波多江 由布子



「ツマルは最初モコモコしてました。それだとポリゴン化できないんで、カーブ命になったんです」

バトルエフェクト(固有エレメント等)グラフィック担当
佐藤 修一



「最後の敵を倒したあとの演出には力を入れたので、見て感動していただけたら本望ですね」

キャラクター&モンスターモデリング担当
佐藤 範一



「ラストのほうのモンスターたちは、とくにおもしろい動きをしてるので、楽しんでもらえたら、と」

キャラクターモーションデザイン担当
日下 純



「モンスターを瞬殺せずに、たまにはボーッと、どんな動きをするのか見てやってほしいですね」



Room No.3

サウンドチーム

「ツマルの首についた鐘の音のような こまかいところまで聴いてください」

ムービーは5.1chでミックスしてるんですよ

　クロノ・クロス　のサウンドまわりは、とのようなスタッフ編成て制作されているんてすか？

「BGMを作曲したのは光田氏。効果音に関しては、ムービー、バトル、イベントという3つのパートにわけられるんですけど、今回はムービーのウエイトが大きかったので、サウンドエンジニアとして、嶺川、山本の2名がつきました。そして、そのBGMや効果音を鳴らすためのプログラムを作ったのが赤尾。それ以外にも、光田氏と行動をともにした、BGMのエンジニアもいる……と、そんな感じですね」

　このインタビューては、効果音の話を中心にうかかっていきたいと思うんてすか、今回のセールスポイントは？

「ムービーの効果音のミックスや最終の仕上げをロサンゼルスでやって、クオリティを高めたことですかね。それを基準にして、日本て行なう作業もレベルアップをはかっていきました」

　ロサンセルスて効果音の仕上げをすることのメリットというのは？

「日本には、5.1ch（フロントスピーカー×2＋センタースピーカー×1＋リアスピーカー×2＋ウーハーというシステムに対応した立体音響のフォーマット）の効果音ミックスがてきるような技術者が少ないし、きちんとしたスタジオも少ない。それがロスに行くと、ものすごく良い環境が整っていて、映画と同じやりかたて効果音か作れるんです。しかも、向こうにいると刺激をいろいろ受けますし。今回も、映画『マトリックス』の効果音を手がけたスタッフたちと話せ[illegible]して、すごく勉強になりましたね」

　5.1chてミックスしたってことは、『クロノ・クロス』の効果音や音楽は5.1chのシステムて聴けるんてすか？

「残念ながら、実際のゲームソフトでは聴くことはできません。ゲーム中では2chのステレオ用にミックスしたものを[illegible]てますから。ただ、5.1chのマスターデータは僕らの手元にありますから、たとえば、DVDに映像と一緒に焼きこむことはいつでもてきるんてすよ」

　5.1chの『クロノ・クロス』ムービーDVD、なんてのかあったら、ぜひ[illegible]してみたいてすね。ところて、DVDと言えはPS2を連想させますけと、PS2なら5.1chの再生はてきるんてすか？

「DVDと同し形式を取れば、少なくともムービーの部分は5.1chて鳴らせるでしょうね。内蔵音源の部分に関しては、どうでしょう？　プログラムの作りかたによっては鳴らせるかもしれませんが、まだ何とも言えません」

　5.1chてゲームをするという環境が実現てきたら、それを活かしたアイデアのゲームが登場するかもしれませんね。

「ただ、ちゃんと聴くにはスピーカーやアンプもそろえなければいけないし、お金はかかりますけとね（笑）」

本物のフライパンをたたいた音を使ってます

　今回、ユニークな攻撃をするキャラクターに合わせて、効果音もおもしろいものか入ってますよね。レナカフライ[illegible]

サウンドプログラマー

赤尾 実



「ウチはRPGが多いですけど、のどかなアドベンチャーゲームのサウンドも、たまにはやってみたいですね」

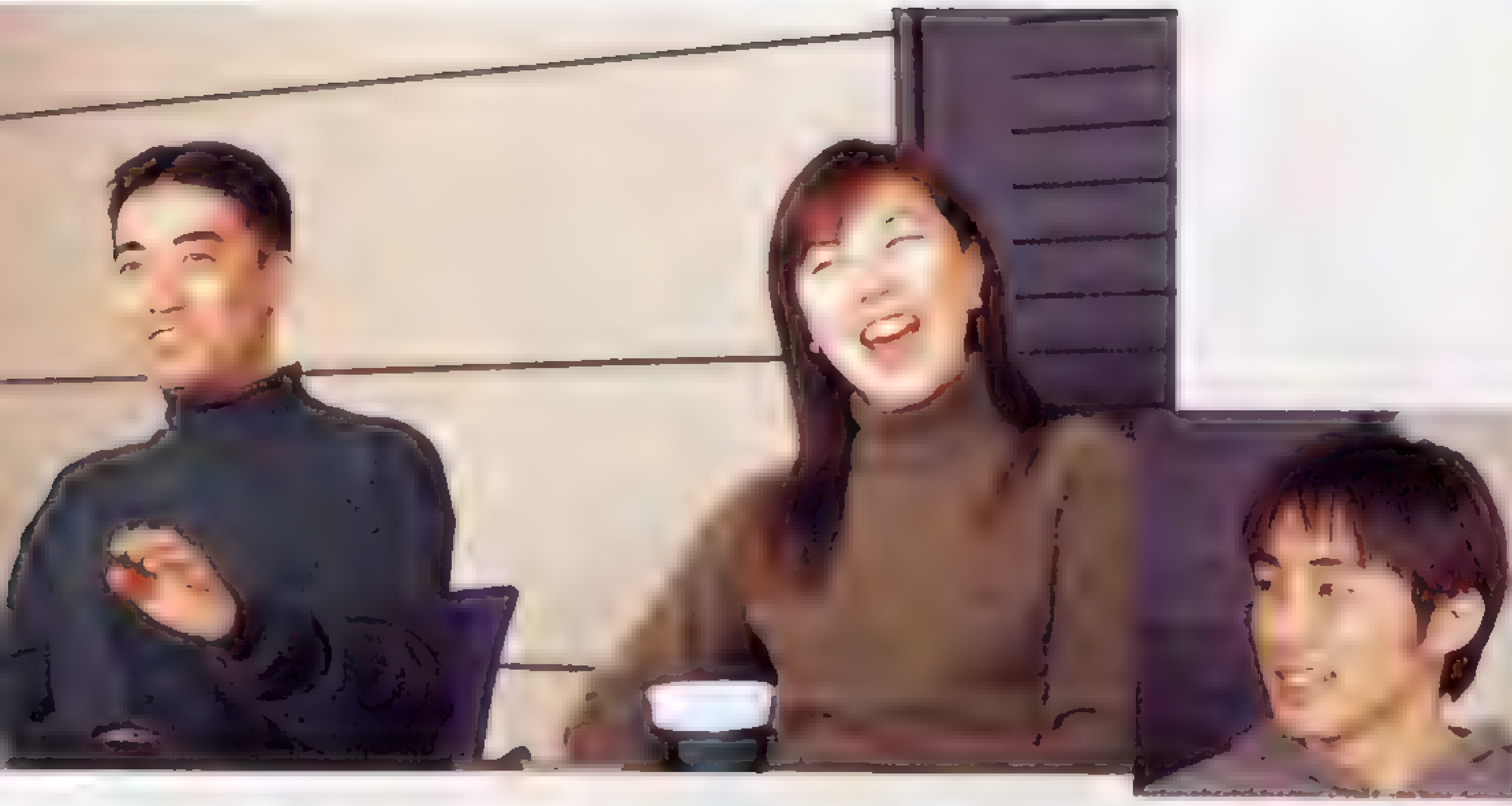
サウンドエンジニア
（ムービー＆イベントの効果音担当）

嶺川 千春



「毎回言ってることですけど、ヘッドホンをつけて大音量でプレイしてください。音ナシでやっちゃダメ！」

※右の記事は、各スタッフの発言をもとに構成



ンて敵をガンッてたたく音とか。

「あれはもう、本物のフライパンをたたいた音を録音して、ちょっとデータを加工してから、ゲーム中で使ってるんですよ。しゃもじの音も同じ作りかたですね」

キャラクターが多いぶん、効果音を作るのも大変だったんじゃないですか？

「そうですね。ただでさえ多いキャラクターに、それぞれ弱中強の攻撃があるじゃないですか。しかも同じ弱でも2種類あったりして、そのすべてに効果音を当てはめていくのは、いま思えば気の遠くなるような作業でしたね。剣を装備するキャラクターそれぞれの音の個性つけとか、各キャラクターに合う音・合わない音とか、そういうのもいろいろ考えなければいけませんでしたから」

サウンドエンジニア
(バトル等の効果音担当)

山本 安寛



「スター・ウォーズ」が大好きなんで、エレメントの効果音とかに、やや影響を受けたかもしれませんね

今回作った効果音で、ぜひ聴いてほしいものと言ったら？

「部屋のなかの風鈴がたまにチリンチリンと鳴るのは、雰囲気を出せたんじゃないですかね。あと、ツマルが敵をなぐるときに、バシッていう打撃音だけじゃなくて、首についている鐘がカラカラって鳴る音も入れてあるんですよ。同じくラズリーも、妖精っぽさを出すために、キラキラした音をヒット音と一緒に入れてあります。そういうこまかいところまで聴いてもらえるとうれしいですね」

しっくりとくる効果音が一番だと思いますね

――ユーザーからはわかりにくい部分かもしれませんけど、今回のサウンドプログラムは、過去のスクウェア作品とはまたちがったものなんですか？

「そうですね。『FFVIII』『聖剣伝説 レジェンド オブ マナ』『フロントミッション サード』あたりのサウンドプログラムと世代的には近いですけど、それを『クロノ・クロス』用にカスタマイズして、進化させています。より処理が速く、より音がキレイになるように、作品ごとにチョコチョコと手を入れてるんですよ」

今後、サウンドプログラムはどのように進化していくんでしょう？

「いろいろと考えてることはあるんですよ。たとえば、いまこの部屋にも、さまざまな音がありますよね。エアコンの音、廊下を通る人のかすかな足音……そういう音を全部表現するために、もうハードの同時発音数とか一切関係なく、つねに好きなだけ音を鳴らせるようなシステムに、ちょっと挑戦してみようかなと。森のシーンでも、本当は葉っぱの質とか枝の大きさとかによって、1本1本の木のざわめきってちがうわけじゃないですか。それを全部鳴らすことができないかなって。実現できたら、たぶん、ものすごく臨場感のある空間を表現できると思うんですけどね」

今後のスクウェア作品の効果音が楽しみになってきました。それにしても、日本では'99年夏に公開された『スター・ウォーズ エピソード1』が6.1chだ、とかで騒がれてましたけど、音響効果の世界っていうのは、映画でもゲームでもどんどん進化していくものなんですね。

「ただ、忘れちゃいけないこともあると思うんですよ。ある程度効果音作りの経験を積むと、どうしても、いい音で、いい環境で、5.1chで、ロスで……って、そういう方向に発想が行きがちですよね。でも、音のクオリティがどうとか何ビットだとか言う以前に、そのゲームをおもしろく感じさせるような効果音を入れていくことが大事だと思うんです。ヘンにうるさいんじゃなくて、その物語に合ってる、しっくりとくる効果音っていうのが、やっぱり一番だと思うんですね。効果音なしじゃ、ゲームも映画も成り立たないはずなんで……ただ、どうしても効果音って目立たないポジションに追いやられがちだから、いつか見返してやりたいなとは思ってるんですけどね（笑）」



Room No.4

光田康典

「今回は3つのサウンドがクロスして、ひとつの世界観を作り上げてるって感じですね」

オーケストラサウンドではないRPGの音楽を作りたかった

光田さんが音楽の道に足を踏み入れて、ゲーム音楽を手がけるようになるまでの経緯を聞かせていただけますか?

「音楽の道に進む人って、ふつうは高校時代にバンドをはじめてたりとかするんでしょうけど、僕の場合、当時そういうのが全然なかったんですよ。家に帰って、チマチマと映画を観て楽しんだりとか、そういう生活を送ってたんで。そのころに好きだった映画が、『鉄道員』やオードリー・ヘップバーン系のものだったんですけど、その音楽がもう強烈に良くて……ああ、自分もこういう映画音楽が作れたらいいなぁなんて思いはじめてから、少しずつ音楽に気持ちが傾きはじめたんですね。で、短大に入ったころに、いまの僕の師匠とも言える人のアシスタントをしていたんですけど、その人がたまたまゲーム音楽をやっていて。で、僕の就職が決まってきたときに、そこの仕事場にあったゲーム雑誌をパラパラとめくっていたら、ちょうどスクウェアのコンポーザー募集の広告があって、それに応募して入社したんです」

デビュー作が『クロノ・トリガー』なんですよね?

「はじめのうちは、効果音とかを担当していたんですけど、僕は作曲がやりたかったんで、坂口さん(坂口博信氏 スクウェア副社長)にかなり強引に直訴して……まあ、当時は僕も若かったですからね(苦笑)。そしたら、坂口さんが『クロノ・トリガー』というチャンスをくれたんで、すごく感謝してますよ」

で、今回はフリーという立場で『クロノ・クロス』に、コンポーザーとして参加しているわけですけど。

「はじめ、この仕事の話がきたときは、ちょっと信じられなかったんですよ。僕はスクウェアを辞めた人間ですし、スクウェアの内部にはコンポーザーがたくさんいますから、そのかたがたにお願いするんだろうな、と思ってましたし。そしたら、ディレクターの加藤さんが、強力にプッシュしてくださったそうで。そういう状況で頼まれた以上は、僕も最高のものを作らなきゃと思いましたね」

『クロノ・クロス』の曲は、どんなテーマで作ろうと考えました?

「前回手がけたのが『ゼノギアス』で、基本的にはオーケストラサウンドだったんですけど、やっぱり世の中に出ている多くのRPGがオーケストラサウンドを採用してますよね。それをなんとかちがう方向へ持っていけないだろうかって加藤さんといろいろ話し合ったんです。で、自分の持ち味と言ったら、トラディショナル——いわゆる民族音楽ですから、それをベースにして、ギターサウンドを中心にまとめていこうってことになったんですね」

なぜ光田さんは、トラディショナルな音楽が身についているんですか?

「短大のときに、僕の師匠がアジア系の音楽ばっかりやってたんで、その影響でトラディショナルにハマったんですよ。で、ずっとその方面の研究をしてたんですけど、やっぱり相当マニアックな音楽なんですよね。そのまま聴くと、どうしても日本人にはキツイ。それを日本人が感じる“向こうのお国柄”風にアレンジして、聴きやすくできないだろうかっていうのをずっと考えてたんです。その当時からの研究の成果が、最近作った曲のなかに現れてるんじゃないですかね」

オープニングの曲は想像以上のデキになりました

今回のゲームはパラレルワールドを行ったりきたりするというのが中核になってるわけですけど、それに合わせて音楽面でも工夫したことはありますか?

「町とかが2種類ずつあるわけですけど、最初はそれぞれにまったく別物の曲を作ってこようと思ってたんですよ。でも両方の世界を行ったりきたりするうちに、自分がどちらの世界にいるのかわからなくなる感覚ってあるじゃないですか。音楽をはっきり区別すると、その感覚が薄れちゃいますよね。それはイヤだなと思って、同じようなトーンだけどちょっとちがう、みたいな曲をそれぞれの世界に当てはめていったんです。おおまかに言うなら、HOME WORLDは明るめ、ANOTHER WORLDは暗めの曲でまとめてあります」

前作『クロノ・トリガー』や、関連作『ラジカル・ドリーマーズ』のイメージを引き継いだ部分もあるんですよね?

「そうですね、『クロノ・トリガー』ファンを裏切らないように、おなじみのテーマを入れつつ。それと『ラジカル・ドリーマーズ』というゲームは知らない



も多いんでしょうけど、知ってる人ならばオイシイ、みたいな曲も入れつつ。さらに『クロノ・クロス』のテーマ曲もちゃんとあるわけですから、今回は3つのサウンドがクロスして、ひとつの世界観を作り上げてるって感じですね」

エンディングのボーカル曲も、いい雰囲気ですよね。

「ボーカル曲を入れるのは、最初から決まってたんですよ。加藤さんの強い要望で。みとせのりこさんも、加藤さんが見つけてきたアーティストなんですけど、彼女の透明感ある歌声と、ギターの暖かい音色をできるだけ活かそうってことで、ほかの楽器は一切入れないようにしたんです。で、大事なギターの部分は、『ゼノギアス』のアレンジバージョンのCDで一緒にお仕事をしたときに、個性のかたまりのようなギターを弾いてくださった、ZABADAK(ザバダック)の吉良知彦さんにお願いしました」

ご自分でとくにお気に入りの曲は？

「それはもう、今回はオープニングですね。自分が想像していた以上のデキになったんで、強烈なインパクトを与えられたんじゃないかと。あと、意外なところで、海月海の曲も気に入ってます……たぶん、あの曲が好きだと言ってくれる人は少ないと思いますけど(笑)」

――では、難産だった曲は？

「古龍の砦の曲ですね。これは3、4回加藤さんからボツを食らいました(笑)。『怖くてノリのいい曲』って指示に合った曲が、なかなか作れなくて。加藤さんはうるさいですよ、ホント(笑)。自分でものすごい数のCDを持ってるだけあって、こまかいところまで、いろいろ言ってきますから。たぶん、音楽についてあそこまで注文をつけるディレクターは、ほかにいないと思う(笑)。でも、それほど凝り性の人たちと一緒に仕事をしていて、おもしろいんですけどね」

プレイヤーの気持ちが揺さぶられる音楽を作るべきだと思うんですよ

光田さんが考える"良いゲーム音楽"とは、どのようなものなんでしょう？

「世の中には、どうしても映画音楽に近づけようとする傾向がありますけど、僕はゲームはゲームでひとつのジャンルだと思うんで、ほかのジャンルのマネごとをしていないゲーム作曲家の人たちっていうのが、すごく好きですね。ゲームはやっぱりキャラクターを動かしてナンボのものなんで、操作をしている人たちの気持ちが揺さぶられるような音楽を作るべきだと思うんですよ」

ちなみに、光田さんご自身は、いつごろからコンピュータゲームで遊んでいるんですか？

「僕がやりはじめたのは『ブラックオニキス』(パソコン黎明期の3Dダンジョン探索型RPG)とかの時代ですから、相当昔ですね。PC-8801(1982年に発売されたNEC製のパソコン)のころからずっと遊びつづけてきましたから。当時、ゲームアーツとか日本ファルコムのゲームの曲って本当に良かったですよね」

なるほど。光田さんのサウンドからは、なんとなくそういう時代のゲーム音楽の匂いを感じてたんですけど、やっぱり当時から遊んでいたわけですね。そう言えば、『クロノ・クロス』のラストバトルの謎って、『ブラックオニキス』を思い出させますよね。あのころ、誰もが悩んだ「イロ、イッカイズツ」……。

「たしかに(笑)。それに『ブラックオニキス』と言えば……(以下、昔のパソコンゲームについての熱い語りがしばらくつづく)。いや、昔のゲーム音楽って良くできてたなと思うんですよ。最近は幅が広がってるぶん、突出した個性っていうのがなくなってるような気がするんですよね。やっぱりゲームならではのオイシイところってあるわけですから、そこを残しつつ、もっとふつうの音楽として聴ける状態に持っていけたらって、すごく考えてるとこなんですけど」

最後に、『クロノ・クロス』のサウンドを気に入ってくれた人たちに、何かメッセージを送っていただければ。

「今回、『クロノ・クロス』で僕の音楽をはじめて聴いてくれた人もいると思うんですけど、1曲でもいいんで心底好きになってくれた曲があったら、本当に僕は作ったかいがあるなあっていう思いです。今後も、個人的なアルバムとか、劇伴とか、ライブとか、いろいろ挑戦していきますんで、チャンスがあればぜひ聴いていただいて、光田ワールドにどんどんハマってください(笑)」



コンポーザー
光田 康典

PROFILE

㈱スクウェアで『クロノ・トリガー』『ガンハザード』『ゼノギアス』の作曲を担当したあと、'98年7月よりフリーに。その後、手がけた作品は、N64用『マリオパーティー』『爆ボンバーマン2』など。



Room No.5

加藤正人

「一番やりたかったのは、セルジュとキッド、サラの"ボーイ・ミーツ・ガール"なんです」

ベースにしたのは『ラジカル・ドリーマーズ』

多くのユーザーが待ち望んでいた『クロノ・トリガー』の続編が、ついに登場しましたね。加藤さんは前作のシナリオも担当されているわけですから、『クロノ』シリーズへの思い入れは人一倍強いと思うんですが、今回、シナリオに関しては、前作をどのように引き継ごうと考えましたか?

「『クロノ・トリガー』は、ウチ(スクウェア)だけじゃなくて、堀井雄二さんや鳥山 明さんもからんでいた作品でしたよね。いまの時点で、あのメンバーをふたたび集めて、真正面から『クロノ・トリガー2』って形で作るのは、現実的に不可能だと思うんですよ。そんな状況ながらも、プロデューサーの田中と話していたときに、新しい『クロノ』を作ろうってことになったわけですけど、ならばストーリー的なベースにするのはこれしかないだろうってことで僕が引っぱり出してきたのが、『ラジカル・ドリーマーズ』という作品だったんです」

サテラビュー(衛星放送を使ったスーパーファミコン用のデータ配信システム)で遊ぶことができたテキスト・アドベンチャーゲームですよね。

「そうです。じつは[illegible]ー!の[illegible]語り切れなかった部分を[illegible]たくて作った話だったんですよ。[illegible]とパラレル[illegible]別の時空に[illegible]つの物語があった、みたいな。それを[illegible]ースにすれば、今回もある程度[illegible]シリーズの流れをくんだ方向[illegible]いけるだろうと思いまして。[illegible]カル』は、2~3ヵ月という[illegible]間しかなかったんで、自分で[illegible]ところまで作りこめなかった[illegible]それをもっちょっと完成[illegible]たいなという思いが、ず[illegible]あったんです」

タイトルには"クロノ"とついて[illegible]すけど、『ラジカル・ドリーマーズ』[illegible]影響も強いわけですか。

「今回、すごくラ[illegible]うんですよ。『クロノ・トリガー』[illegible]うタイトルがスーパーファミコンで[illegible]の人に遊んでいただけて、移植[illegible]を希望されてる状況がまずあって、それに対して、誰も知らない[illegible]ジカル・ドリーマーズ』[illegible]ルが、じつはこっそり作られて[illegible]て、僕個人としては、非常に中[illegible]未完成だけど『ラジカル』には[illegible]るお話だったんで、なんとかそれを[illegible]

加藤さんに聞け!



『クロノ・クロス』シナリオの謎

本作のシナリオには、数々の謎めいた要素が盛りこまれている。シナリオ研究のページ(→P.460)を参考にすれば、ある程度の謎は氷解するだろうが、それでもまだ疑問点はいくつか残るはずだ。そこで、通常のインタビューに併せて、加藤さんにはシナリオ内容に関して質問する場をもうけていただいた。どのQ&Aも一読の価値ありだ!

Q HOME WORLD[illegible]

A HOME WORLDのほうで[illegible]ル・トリ[illegible]マーズのウ[illegible]かれていることを考えると、[illegible]あばれまわっているのかもしれません[illegible]

Q [illegible]

A これは、伝説の宝を[illegible]る、という表向きの理由[illegible]連れていた父の危険性を[illegible]ていたから、というのがあります。[illegible]院が襲われる前に[illegible]からルッカへアプローチがあり、それを[illegible]蹴られたがゆえにヤマネコは[illegible]出たわけです。[illegible]そのときまた[illegible]たわらで、ヤマネコが[illegible]に入れんがためにル[illegible]カを[illegible]またルッカはそれを強くこばんで[illegible]という事情を察知していました。[illegible]は、ヤマネコがもらす[illegible]る程度のことを類推して[illegible]

せないかって、日ごろから考えていた、と。そういうふうに、いくつもの状況の歯車がうまくかみ合ってくれたんです。オマケに、僕の知らないところで、『クロノ・トリガー』のプレイステーションへの移植まで進んでいたという(笑)」

あ、ご存知なかったんですか(笑)。

「『クロス』の開発が中盤ぐらいに差しかかったところで、じつは『トリガー』をプレイステーションへ移植してるんだって知ったんですよ(笑)。それで、移植版のアニメムービーの相談にのったりしてたんですけど、どうせなら『トリガー』から今回の『クロス』につながる、伏線みたいな感じのムービーもエンディングに入れようって話になって。そういう部分ではうまくリンクできましたね」

移植版『トリガー』と、今回の『クロス』は、発売日が2週間くらいしかズレてないんですよね。

「やっぱり、つづけて遊んでほしいという気持ちがありましたから。スーパーファミコン版『トリガー』の発売からすでに5年近くたってますよね。そうなると、前作の物語を忘れてる人もいるでしょうし、5年前の時点ではまだ年齢的に『トリガー』を遊べなかった人もいると思うんですよ。だから今回、はじめのうちは、『クロノ』のシリーズといっても物語的にはそんなに引き継げないかなって思ってたんです。前作を遊んでない人たちに理解できないネタを、そうそう入れるわけにはいかないんで。そのへんのサジかげんを考えていたときにタイミングよく、『トリガー』の移植版が『クロス』よりも前に発売されると聞いたんですね。ならば、『トリガー』をやった直後に『クロス』で遊ぶってこともできるから、シナリオ的に前作との関連をやや深めてもいいだろう、と。そう思って、かなり前作のネタを盛りこんでいったんです」

『トリガー』と『クロス』のつながりをいろいろ考えるのが、今回の楽しみのひとつで、実際にそれをやったほうが『クロノ』の世界をより理解できるわけですけど、そうなると気になるのが、いまやプレイする手段がない『ラジカル・ドリーマーズ』ですね。『クロノ』ファンのあいだで、幻の作品として語りつがれていくんじゃないですか？

「じつは『ラジカル』については、『クロス』が発売される前から、そういう話があったんですよ。サテラビューで当時データを落としこんだROMカートリッジが、プレミア付きで秋葉原で売られてた



らと人の手にふれさせたら、きっととんでもないことになる」といったことをつぶやいていたのでしょう。それを聞いていたキッドは、ヤマネコには炎は渡せない、自分が手に入れて始末をつける、といったふうに決意をしていたのです。

Q 『クロノ・トリガー』の舞台となる世界の月はひとつでしたが、同じ世界を舞台としている『クロノ・クロス』で月がふたつあるのはなぜでしょう？

A タイムクラッシュによって次元が引き裂かれ、クロノポリスとディノポリスが過去へ吹き飛ばされた時点で、もうひとつの月も存在するようになったんです。

Q ヤマネコとツクヨミ、そして六[illegible]HOME WORLD[illegible]ANOTHER WORLD[illegible]界にしか存在して[illegible]

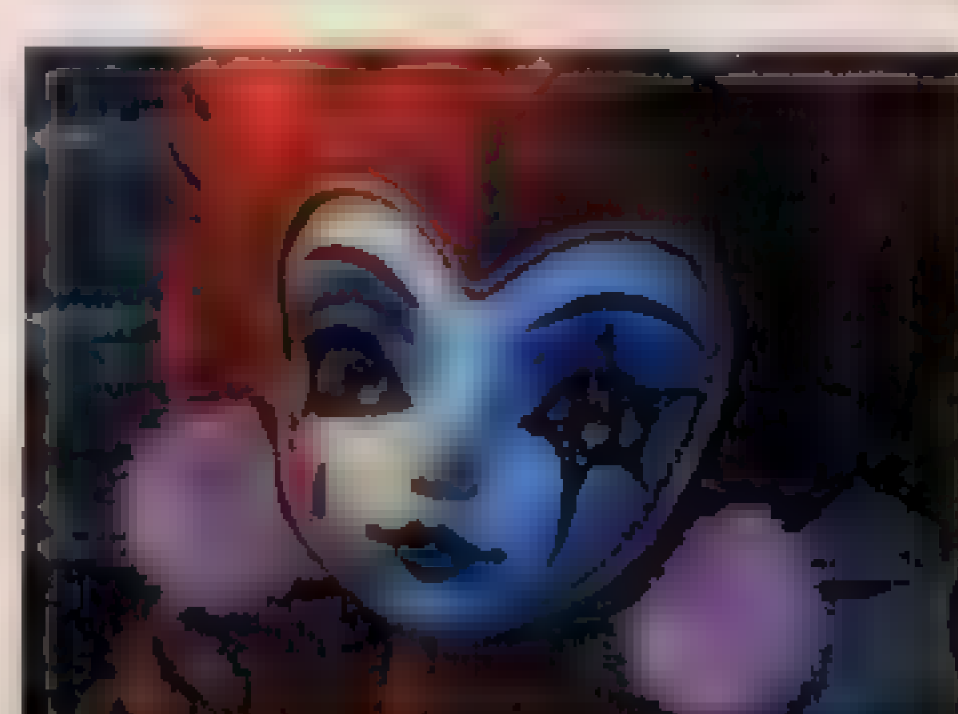
A 六龍神に関しては、もともとは両方の世界にいたんだろうけど、それぞれどちらかの世界では滅んでしまった、という設定です。ヤマネコ、ツクヨミはともにふたりずついましたが、HOME WORLDのほうは、死海で消息不明、というところです。

Q ツクヨミは18歳とされています[illegible]、これは外見年齢ですか？

A ツクヨミは14年前、サラがセルジュの泣き声にひかれて分身を誕生させたことのひずみで、龍神への時間的封印が破れたのをきっかけに誕生しました。よって、18歳というのは外見年齢です。そもそもツクヨミという存在自体が、フツーに年をとるのか？という疑問が生じるのですが(笑)。生まれたときから、あの姿なのではないでしょうか。

Q ツクヨミがセルジュや仲間たちと離れがたい様子を見せるのは、どういった理由からなのでしょう？

A ツクヨミは、龍の分離した一部なんだけど、龍ほど大きい役割を持ち得ず、あくまでもエレメントを統合する、付随的な感じで存在してるんです。ツクヨミ自身は、ヤマネコを通してフェイトも利用し、とりあえず自分に課せられた使命を予定どおりに進めていた。けれども、いずれはいま一緒にいるセルジュやほかの連中と、命をかけた戦いをくり広げなきゃいけない、という思いはずっと持ってたんですね。それで、別れのシーンでは最後の決別の意味で涙を流した。そもそもツクヨミが龍じゃなくて人の形をしているっていうのは、龍と人とのあいだに生まれた子として──ある意味、星とラヴォスの子どもとして人か存在しているのと対になるような形で、星





とか。その話を聞いた『トリガー』のプレイステーション移植チームが、移植版の特典として、『ラジカル』を全部入れたいと言ってきたんですけど、あれをあのまま入れるのはやめてくれと、僕のほうから断りました。4年くらい前に作った話ですから、自分でいま読むと非常に恥ずかしいんで。それに、『ラジカル』のお話を発展させたのが『クロス』とも言えるんで、今回の作品を楽しんでもらえれば、無理に『ラジカル』を遊ばなくてもいいとは思うんですけどね」

前回が時間ネタだったら今回は並行世界

　パラレルワールドが舞台というのは、どんなところから発想されたんですか?
「ある程度、前作とシリーズ的な感じを出していこうとは思ってたんですけど、最初に思ったのが、前作と同じタイムトリップものだけは絶対にイヤだな、ということですね。タイムトリップものにしちゃうと、結局は『過去で何かやったから未来が変わる』っていうパターンをおさえなきゃダメだと思うんですよ。今回もそれをやろうとすると、前作を越えるには、どんどんボリューム的に増やしていくしかない。そういうのだけは、やりたくなかったんで」

　当たり前の形にはしたくな[illegible]いうことですね。
「ええ。どうせやるなら、遊びの[illegible]ラっと変えたいじゃないですか。[illegible]いろいろ考えたんですけど、僕自身SFがすごく好きなんで、前回がタイムトリップだったら、今回はパラレルワールドだろうと――前回が時間ネタだったら、今回は並行世界だろうって、ストレートに頭のなかでカシャッとハマった[illegible]ね。じゃあ、その並行世界を舞台に[illegible]んだったら、ゲームとしてどういうのが一番おもしろいんだろうって考えて、お話を組み上げていったんです」
　自分が死んでいる世界って、[illegible]最初ドキッとさせられますよね。
「ふたつの世界があって、一見同じようだけど、どこかがちがう。そういう状況で、主人公にとって一番ショックな"ちがい"っていったら、やっぱり自分が死んでいることかな、と思いまして。で、自分が生きている世界と死んでいる世界をまたいでスタートして、『自分が死んでいるのはなぜ?』という謎を織りこんでいく。そこに、ヤマネコがからんできて、さらにフェイトっていう運命みたいなものが世界を支配していて、自然を象徴するような6匹の龍たちもいる、と。そして、『トリガー』で倒した生命体[illegible]

と人との掛け橋とも言うべき位置にツクヨミはいたということでもあるんです。ツクヨミ自身が、非常に特異な哀しい位置にいたんですね。

Q [illegible]セリフを[illegible]占いの結果[illegible]したりするのには何か理由があるんでしょうか?

A ツクヨミはやっぱり月なんですよ。この世界って月がふたつあって、でかい月の兄弟星として、ちっこい月がもうひとつある。そのちっこいハンパ者がツクヨミ。名前自体「月読」ですから、月に関連して「月まで～」ってセリフを言うわけです。まあ、たしかに当初、ツクヨミはキッドと対になるような存在として設定されていたんで、意味ありげな部分も多いんですけど。

Q 「クロノポリスを生みタイムクラッシュを引き起こすことは予期していなかった」というガッシュ自身の言葉と、「すべてガッシュの計画」というルッカの言葉、どちらが真実ですか?

A ガッシュの弁明と、ルッカの分析。ルッカのほうが正解でしょう。ガッシュが100%すべてを予見して、仕組んでいたわけではないにしても。で、なぜガッシュがあんな弁明をしたかというと、星の塔の時点ですべてを明らかにしてしまうのはマズイと、判断したのではないでしょうか。

Q セルジュが凍てついた炎と向き合っているムービーは、セルジュが時喰いを解放しなかった場合の未来を暗[illegible]



A そういうわけではありません。伝説の宝などと言われているが、実際それは人智を超えたおそろしいものでもある、といったぐらいのことを暗示しています。

Q [illegible]のに、龍神たちが凍てつい[illegible]

A どちらかと言うと、危険な炎を人の手には渡せないからです。

Q 星の[illegible]てくる[illegible]

A 初期設定では別の人物の予定でしたが、ゲームでは研究員のひとり、というあつかいになってます。

Q フ[illegible]因縁[illegible]

A ファルガと蛇骨大佐の因縁に、ヤマネコは直接はからみません。蛇骨大佐のもとから離反したファルガが、その後蛇骨大佐に抵抗するうちに、何度かヤマネコと接触するハメになり、そ

ヴォス――前作のなかでも、ラヴォスの石がふってきて、それにふれたことによって原始人たちが古代の魔法王国を作り上げた、というネタフリをしてたんですけど、ラヴォスっていうのは、じつはお前たち人間を猿から進化させた母親みたいな存在だったんだ、と。そういう要素をつぎつぎとたたみかけるように盛りこんでいったんです。どういう流れにすれば、一番ユーザーが驚いてくれるだろう、っていうのはつねに考えてるんですよ」

『トリガー』のサラのその後を補完してやりたかった

――今回の物語で、加藤さんが描きたかったメインテーマは何でしょう？

「あんまり自分は、テーマって気にしないんですよ。一番大事にしてるのは、ゲームとして遊んでおもしろいかどうかなんで。ただ今回は……時期的にもう言っちゃっていいと思うんですけど、『トリガー』のときに描けなかったサラのその後――サラだけその後のことがいっさい語られずに終わっているんで、それをちゃんと補完した形で描いてやろうというのがありましたね。『トリガー』と『クロス』を遊べば、その世界は完結するといった形のものを作ってやろうと」

――セルジュとキッド、そしてサラの関係が、両作品をつないでいるわけですね。

「ノリとして一番やりたかったのは、セルジュとキッド、サラの"ボーイ・ミーツ・ガール"なんです。セルジュというひとりの少年がひとりの女の子に出会って、冒険に巻きこまれて、自分の知らなかった世界についての秘密をどんどん知り、しかもセルジュ自身、遠い昔サラと運命的に結ばれていた、と。そして、エンディングで語っているわけですけど、男の子が女の子に出会って、この世界ではこういう形で物語は終わるけど、もしかしたら別の次元では別の物語が展開していて、そこではもっとちがう出会いかたをして、もっとちがう生きかたをキミはするのかもしれないよ、っていう。あくまで一番やりたかったのは、そういうプレイヤーに対しての問いかけみたいなところですね」

――グッド・エンディングのムービーで交差点に立っている女の子のうしろ姿は、その"別の次元での物語"をイメージしているんですね。

「そうですね。そういった意味でも今回のパラレルワールドっていうのは、ちょうといい素材だったかなって思うんですよ。それぞれが独立したパラレルな世界で、各々の物語が展開している。で、ひょっとしたら僕らが現実と思っている世界も、ゲーム中に出てくるのと同じようなパラレルワールドのうちのひとつでしかなくて、キミは記憶をなくしているだけのセルジュかもしれない。この世界のどこかにはキッドがいて、いつかきっとキミを探して会いにきてくれるよっていう――前々からずっと、ゲームだけで完結するんじゃなくて、ゲームから現実に展開していく話を作りたいと思ってたんで、今回はそれがうまい具合にできたかなっていう気がしますね。エンディングの最後に出てくるメッセージは、ゲームを遊んでくれたユーザーひとりひとりに対して、僕が本当に心から言ってる言葉なんで、それがみなさんの胸に届いて、気持ちが伝わってくれたらいいなあ、と。そうなってくれることを期待してます」



シナリオライター&ディレクター
加藤正人

PROFILE

㈱スクウェア開発部プランナー。過去に『クロノ・トリガー』のストーリー&演出、『ゼノギアス』のイベントなどを担当。独特のセリフまわしにファンも多い。

のたびに非常に危険な目にあった、ということですね。

Q ミゲルの回想にて、ワヅキとミゲルがクロノポリスで聞いた声は、[illegible]なのでしょうか？

A 凍てついた炎の声です。というか、炎の思考を、自分たちのなかで人の言葉に置きかえたもの、といったほうが正しいのでしょうが。

Q ミゲルが死海にとどま[illegible]

A 14年前に神の庭に入った時点で、ミゲルは魅せられてしまうわけです。未来を知ることと、フェイトの力に。情報の海に飲みこまれてしまうというか、クロノポリスの一部と化すというか。世界がふたつに別れた時点で、当然ミゲルもふたりいたのですが、クロノポリス内にいたほうは、おそらくなんらかの理由でフェイトに消去されてしまったにちがいありません。

Q ANOTHER WORLDでは、カーシュが回想シーンで話す言葉のとおり、ダリオではなくカーシュのほうが魔剣にとりつかれたのでしょうか？

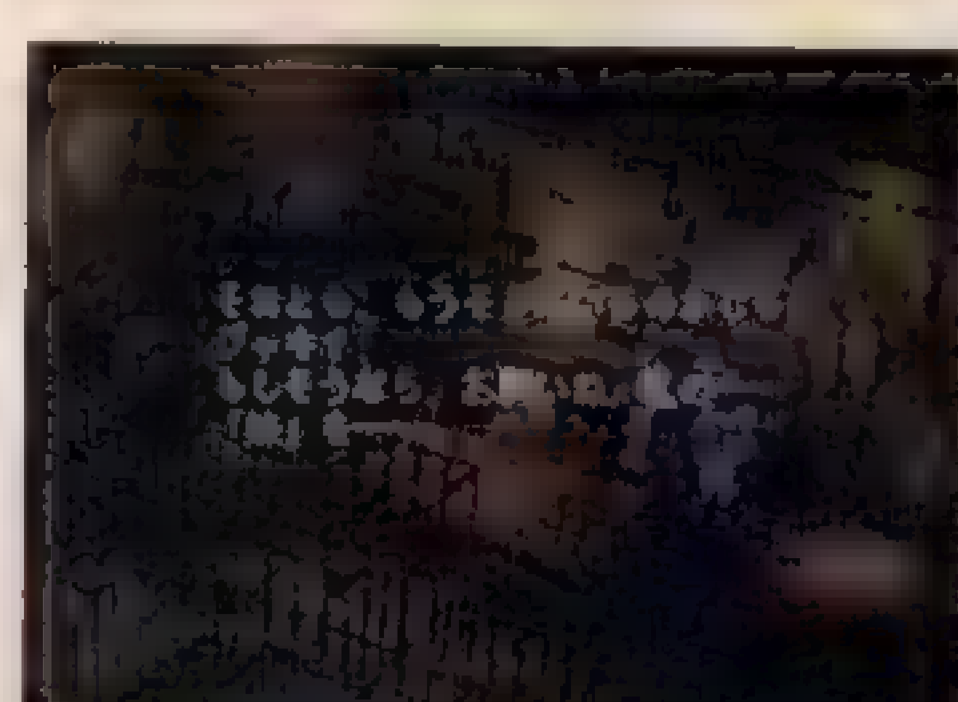
A あそこは一読しただけでは、剣にとりつかれたのがカーシュであるかのように読める文章になってますが、事情を知ってから読めば、じつはダリオのことを語っていた、というのがわかるような形にしてあります。

Q HOME WORLDの蛇骨館はなぜ崩壊したのでしょうか？

A 蛇骨大佐や龍騎士団が消息不明になったのちに、火事によって焼け落ちたんです。落雷などで出火したのか、様子を探りに潜入したパレポリの密偵による不始末で火事になったのか、そんなところではないでしょうか。

Q ルッカの手紙でジャキの存在が示されていますが、『クロス』にジャキ(『トリガー』の魔王)は登場しているんですか？

A もともと、サラとジャキのその後の話をキッチリ描きたかったんですが、キャラクターが40数人になった段階であきらめました。サラとキッドとジャキの密接なつながりを描くには、キャラクターの数をしぼらなければ無理だろうと思ったんです。あのルッカの手紙は、開発初期のころ、ジャキがいるという設定のもとに書いたものなんですね。ルッカは魔王がサラを捜してるというのは知ってるわけだし、べつにそこにいると断言してしまっているわけでもないので、あえてそのまま残しました。





Room No.6

田中弘道

「いまあえて、昔のゲームっぽい作りかたをしてみました」

エレメントは『FFIII』のジョブチェンジシステムの発展形

――田中さんもスクウェアで長いですよね、もう。

「そうですね。最初っからですんで。もともと僕と坂口が大学の同級生で、春休みのアルバイトを探そうって言って、求人誌を見て入ったのが、ちょうど創設時のスクウェアでしたから」

――田中さんっていうと、『FF』シリーズとはまたちがう流れをスクウェアのなかで作ってきている、っていう印象があるんですけど。

「うーん、とりたてて最近の『FF』を意識しているわけではないんですが……僕のなかでは、自分が作っているほうが『FF』の本流だっていう思いがいつもあるんで(笑)。『FFIII』まで僕も参加していて、『IV』のときに別れたんですけど、まあ、お互い双子みたいな関係だと思ってるんですよ。『FF』とウチのチームは開発期間がいつも半年ぐらいズレるから、開発スタッフが異動し合うこともあまりないんで、そういう意味では、だんだんちがう文化になりつつあるのかなあという気はしますけどね」

――で、その田中さんがプロデュースした最新作が、今回の『クロノ・クロス』なんですけど、この企画は、どんなふうにスタートしたんですか?

「もともとは、『ゼノギアス』のときが『クロノ2』を作ろうってことで集まったメンバーだったんですよ。『クロノ・トリガー』のオリジナルのスタッフもかなり参加していたんですけど、それがまあいろいろあって、『ゼノギアス』という形で発売されまして。でもそのあと、やっぱりどうしても『クロノ』を作りたいっていう加藤の強い意志なんかがあったんで、じゃあ今回、もう一度やってみようかってことで作りはじめたんです」

――バトル部分は、実際に田中さんがメインとなってシステムをデザインしているんですよね?

「そうですね。ただ、僕のなかでは、また例によって『FF』の延長線上で考えてるんですけど。たとえば以前に『聖剣伝説』で、『FFIII』のバトルシステムの発展形としてモーションバトルみたいなものを作ったんですが、アクションっぽい部分があったんで、やっぱり純然たるコマンド入力式のRPGとは少し方向性がちがいますよね。て、プレイステーションになってハートの表現力が上 ときに、そのシステムをコマンド のRPGにもどしてみよう、とい で作ったのが『ゼノギアス』の ステム。今回も、その流れをさ させる形で設計したつもりです」

――システムを設計するうえで んなことを考えましたか?

「もともと『FF』っていうのが ゴンクエスト』とはちがう方向性で いうところからスタートしましたよね それで、見せる部分、あるいはユーザーが操作している一体感みたいなものを ずっとまあ、『I』からかれこれ十何年 追究しつづけてきたつもりなんですよ そのときどきのハードの性能を最大限 引き出しながら。だから今回も『クロノ』シリーズに合ったものというより その時点でやれる一番良いものは う、っていうところから発想をはじめ したね」

――エレメントをグリッドに く アイデアはおもしろいですよね。

「あれはどっちかって言うと、『FF のジョブチェンジシステムを発展させ つもりだったんですよ。ジョブチェン って、どんなときにでも、キャラクターの職業を変更して、能力を変えられた ゃないですか。それをもっとこま ベルで……技のひとつひとつを組み合わせることによって、自分でキャラクターを作っていける、って感じを表現しよ と思ったんですね」

現場ではひとりのクリエイターでいたい

――お話をうかがっていて思ったんで けど、開発者からはじまって田中さん らいのポジション(株式会社スクウェア 業務執行役員)になると、実 開発には関わらなくなっても不思議 ないと思うんですよ。それなのに、あくまでも現場に関わりつづける田中さん 姿勢には、ゲームに対するこだわりを ごく感じますね。

「本当は一歩引かないといけない立場なのかもしれないですけど(笑)。僕は ションとかってあんまり気にしたこと くて、現場では、やっぱりひとりのク エイターとしてゲームを作っていきたいって思いが強いんですよ。どっちかって言うと、ポジションはあとからついて

ちゃっているので」
――根っからのクリエイターなんですね。
「僕にしても河津（河津秋敏氏：『サガ』シリーズ・ディレクター）や石井（石井浩一氏：『聖剣伝説』シリーズ・ディレクター）にしても、ゲームを作りたくてこの仕事をやってるわけですから。人をまとめるのは決して得意なほうじゃないかもしれないけど、みんなモノ作りをしたいからここにいるっていう。まあ、古



くからいると、どうしてもほかのスタッフの面倒を見なきゃいけなくなっちゃうんですけど」
――スクウェアでゲームを作っていると、毎回ある程度のセールスを上げなきゃいけないっていう、プレッシャーみたいなものはないんですか？
「いや、お題目としてはありますけどね、あんまり深くは考えてないですよ。どっちかって言うと、自分たちが作りたいものがユーザーに受け入れられなくなったら、それはやっぱりクリエイターとして失格だと思うんで。そういう意味じゃ、意地かもしれないですけど、自信を持って作ってるっていうか。それぐらい自信を持たないと、いいものなんかできないだろうって気はしますけどね」

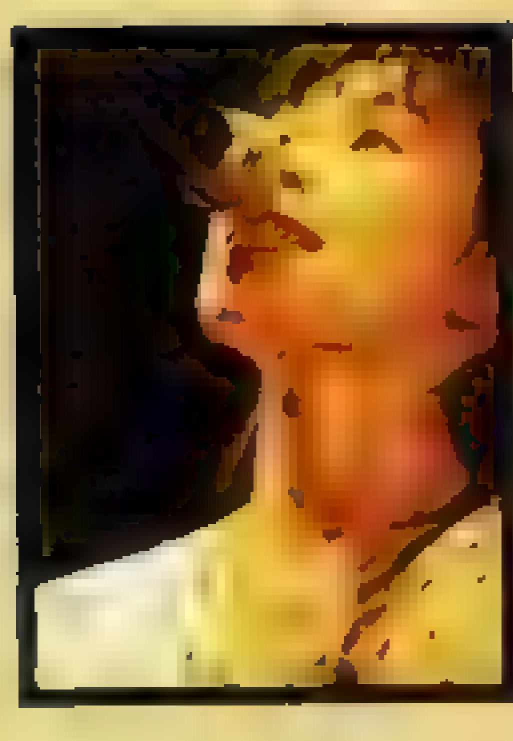
道をどうやって走るかはユーザーしだい

――『クロノ・クロス』が完成して、田中さんとしての手応えはどうですか？
「いや、思いのほか自分自身が楽しめたんで、これはよかったなあと。僕が想定していた以上に、スタッフの思い入れというかこだわりがすごかったんで、見たこともないようなモノに仕上がったなあという気がしますね。僕なんかは企画寄りの人間なんで、システムのゲーム性の部分はある程度考えられますけど、バトルのエフェクトとかプログラムの内容とか、そういうところまでは設計できませんから。それぞれのパートを担当したスタッフたちが、いい仕事をしてくれたと思いますね」
――開発期間とスタッフの人数はどれくらいだったんですか？
「開発期間が1年と10ヵ月。スタッフは30人ぐらいからスタートして、最終的には社員が50人弱で、それをサポートする形でアルバイトの人たちが10人ぐらいってところですか」
――決して短い開発期間ではないし、スタッフ数も少なくはないと思うんですが、仕上がったものを見ると、よくここまでのボリュームのゲームをきっちりまとめあげたなあ、と感じさせますよね。
「ウチのチームって、まあ僕自身も年寄りなんですけど、古くからいる人間が多いんですよ。スクウェアのなかで一番平均年齢が高いチームなんで」
――どうすれば効率よく開発が進められるのか、みなさんがしっかりわかってるんでしょうね。
「まあ、海千山千の連中がそろっているって言うか（笑）」
――この本にも「ULTIMANIA式遊びかたの提案」というコーナーをもうけているんですけど、いろんな楽しみかたができるゲームになってますよね。
「道はある程度ひいておくけど、その上をどうやって走るかはユーザーにまかせる形をとったんですよ。どういうクルマでどんな走りかたをするのか。ちんたら行く人もいるだろうし、スポーツカーでぶっ飛ばす人もいるだろうし。そういうことが自由にできるように、なるべく道幅は広げておく、と。だから、枠は作ってあるんで、そのなかでみなさんが好きなように遊んでください……と、そういうゲームになってると思いますね」
――最後に、この本の読者に『クロノ・クロス』のプロデューサーとしてメッセージを送っていただけますか？
「昔、ゲームってプレイヤーがもっと自由に参加できるものだったと思うんですよ。ところが、最近はハードの性能が大幅に上がったぶん、作り手側も多くのものを表現しようとして、こまかいことまで言い過ぎてたきらいがあったと思うんですね。やれキャラクターの成長はこうでなきゃいけないとか、モンスターの倒しかたはこうあるべきだ、みたいな。それがちょっと押しつけがましくなってるのかなあという気もしたんで、逆に、いまあえて昔のゲームっぽい作りかたをしてみたんです。『クロノ・クロス』は、見た目とかプログラム的な部分はかなり進化してても、逆にゲーム性の根幹っていうのは、より昔のほうにもどってると思うんですよ。それを楽しいと感じるのか、逆に最近のゲームに慣れ親しんだ人はつまらなく感じるのかはわからないですけど、まあこういうゲームもあるんだっていうことで、楽しんでもらえたらいいなあ、と思いますね」



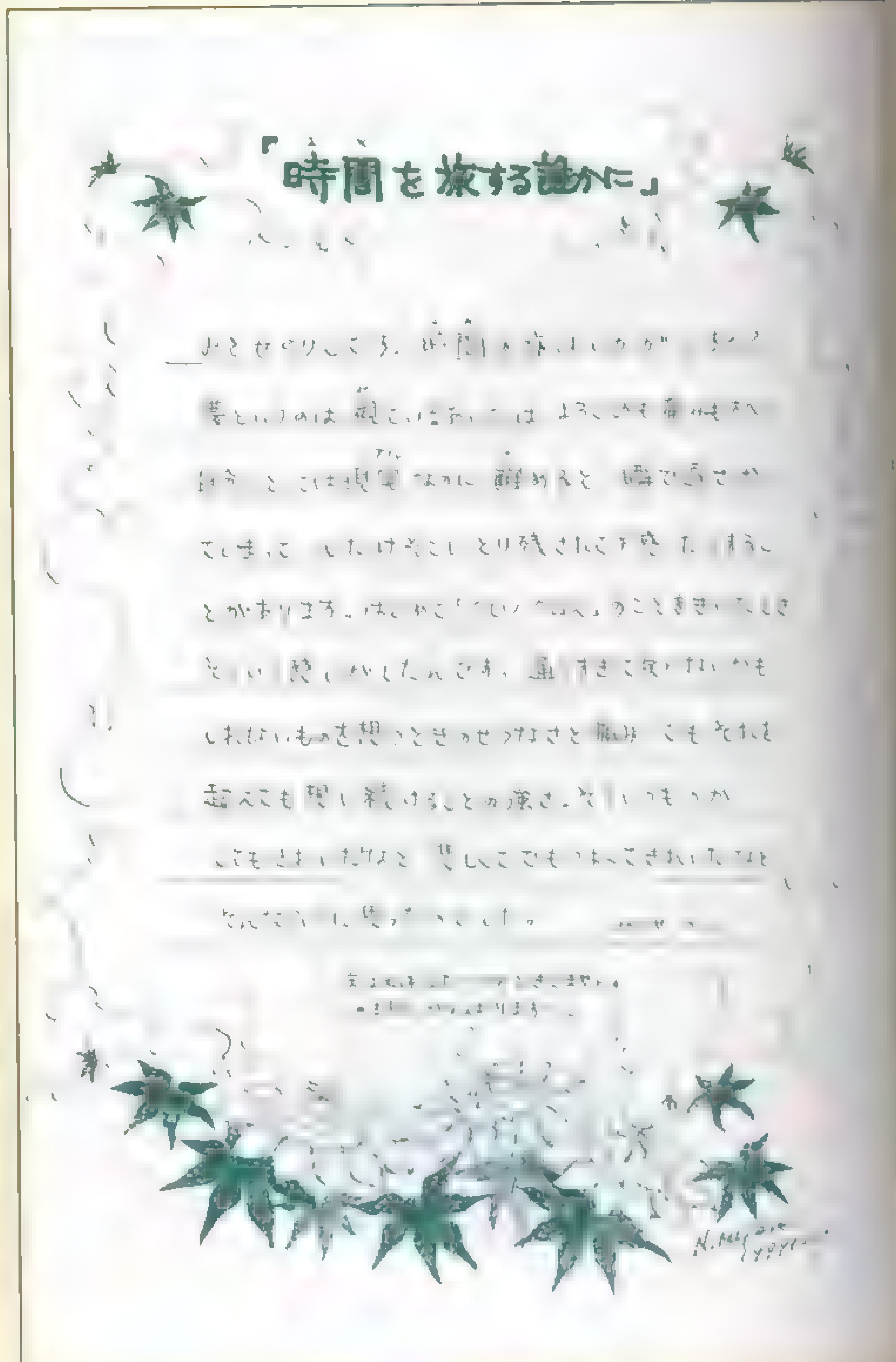
プロデューサー
田中弘道

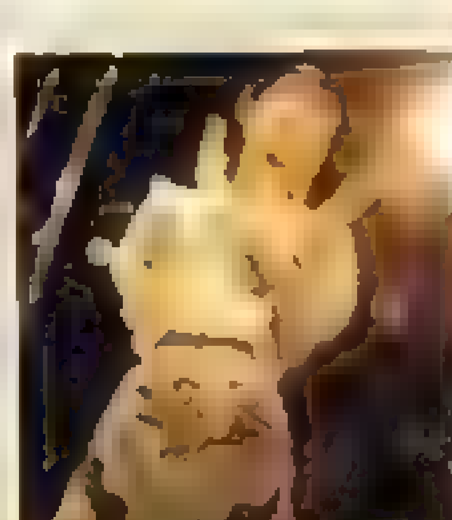
PROFILE
㈱スクウェア業務執行役員。「FF I～III」「聖剣伝説2、3」のゲームデザイン、「ゼノギアス」のプロデュースなどを手がける。本作ではバトルシステムのデザインも担当。



Special Guest

みとせ のりこ


「時間を旅する誰かに」



みとせ のりこ
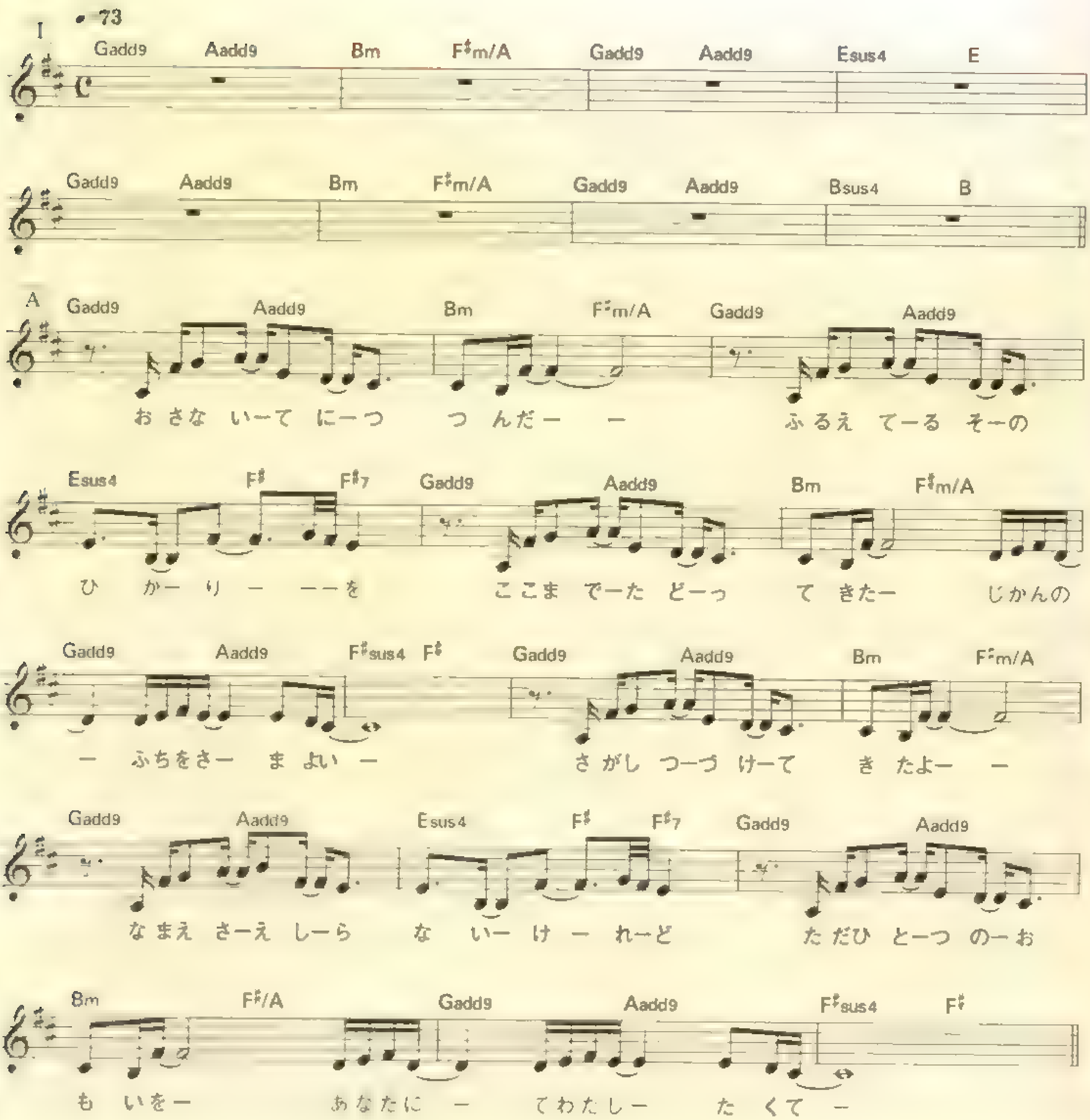
PROFILE

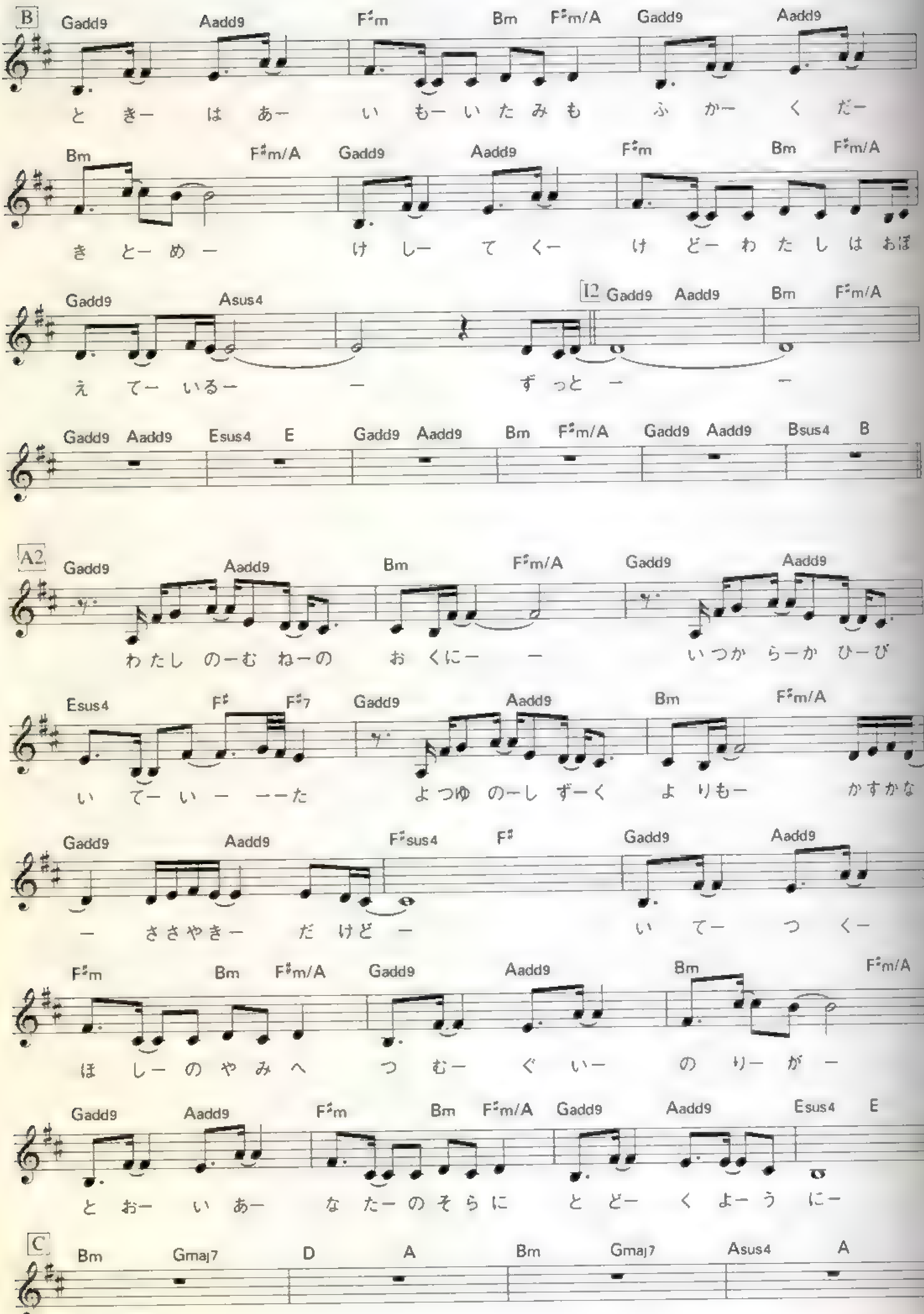
透明感のある歌声で注目を集めているアーティスト Kirche キルシェ のボーカルとして アルバム制作やライヴ活動のほか インターネット有線への出演なども精力的にこなしている クロノ・クロス では エンディングテーマのボーカルと作詞を担当

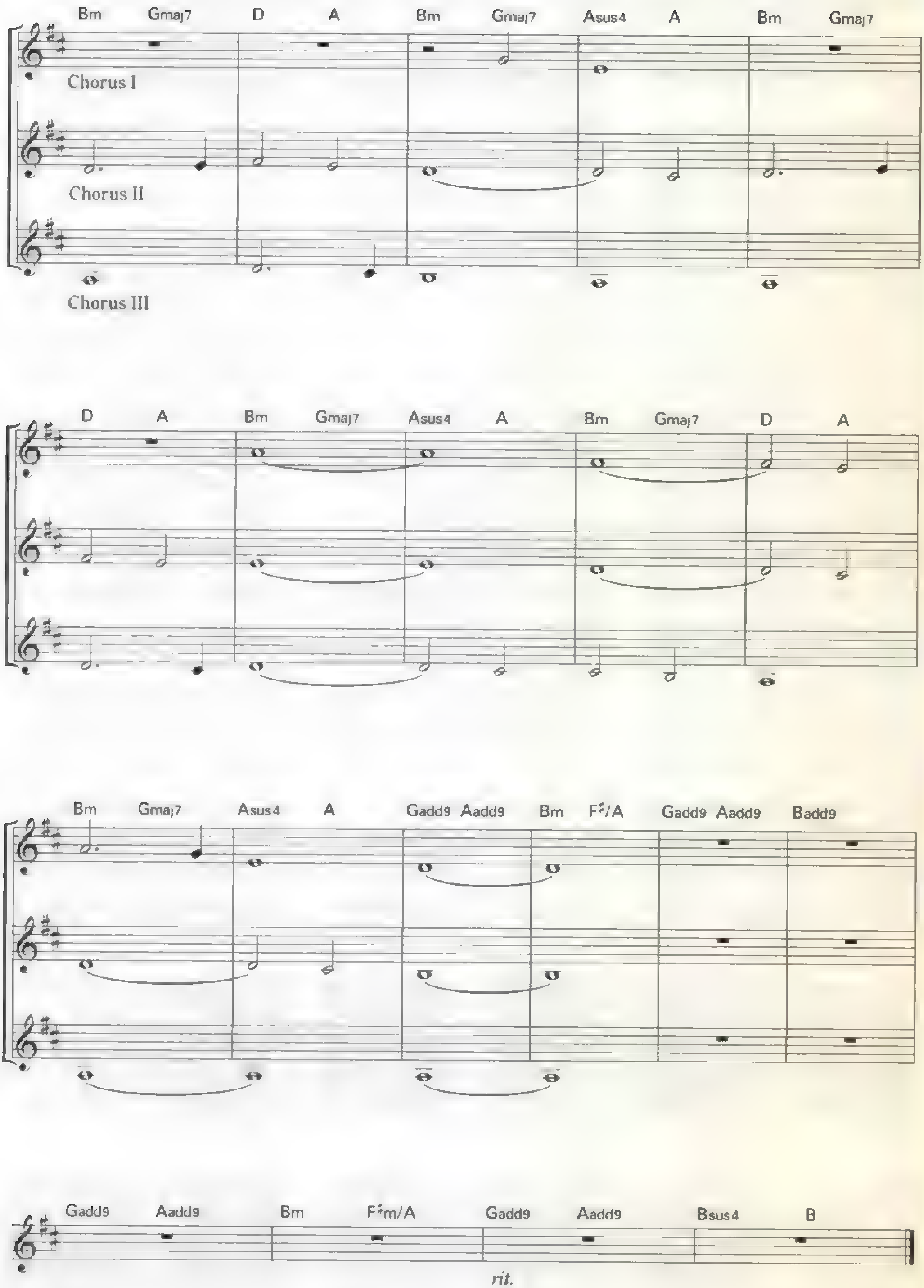
クロノ・クロス　エンディングテーマ

RADICAL DREAMERS
～盗めない宝石～

Composed & Arranged by Yasunori Mitsuda
Words & Vocal by Noriko Mitose



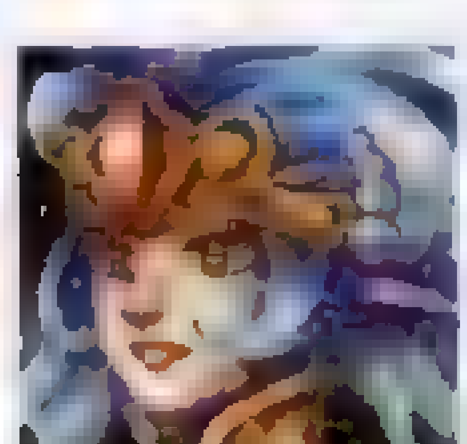

B
Gadd9 Aadd9 F♯m Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9
と きー は あー い もー い た み も ふ かー く だー
Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9 F♯m Bm F♯m/A
き とー め ー け しー て くー け どー わ た し は おぼ
Gadd9 Asus4 12 Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A
え てー いるー ー ずっと ー ー
Gadd9 Aadd9 Esus4 E Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9 Bsus4 B
A2
Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9
わたし のーむ ねーの お くにー ー いつか らーか ひーび
Esus4 F♯ F♯7 Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A
い てー いー ー ーーた よつゆ のーし ずーく よ りもー かすかな
Gadd9 Aadd9 F♯sus4 F♯ Gadd9 Aadd9
ー ささやきー だ けど ー い てー つ くー
F♯m Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A
ほ しー の や み へ つ むー ぐ いー の りー が ー
Gadd9 Aadd9 F♯m Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9 Esus4 E
と おー い あー な たー の そ ら に と どー く よー う にー
C
Bm Gmaj7 D A Bm Gmaj7 Asus4 A


Bm Gmaj7 D A Bm Gmaj7 Asus4 A Bm Gmaj7
Chorus I
Chorus II
Chorus III
D A Bm Gmaj7 Asus4 A Bm Gmaj7 D A
Bm Gmaj7 Asus4 A Gadd9 Aadd9 Bm F♯/A Gadd9 Aadd9 Badd9
Gadd9 Aadd9 Bm F♯m/A Gadd9 Aadd9 Bsus4 B
rit.

INDEX


アルフ

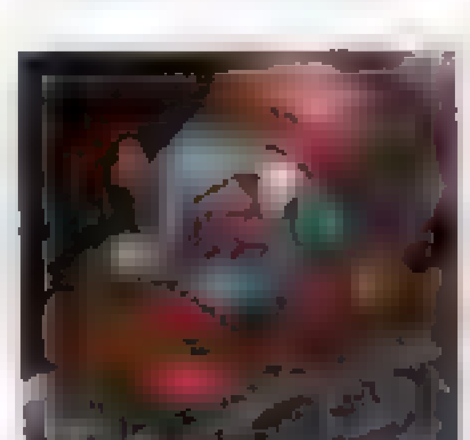

イシト

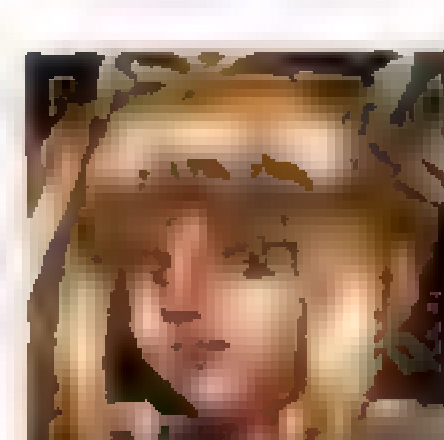

イレーネス

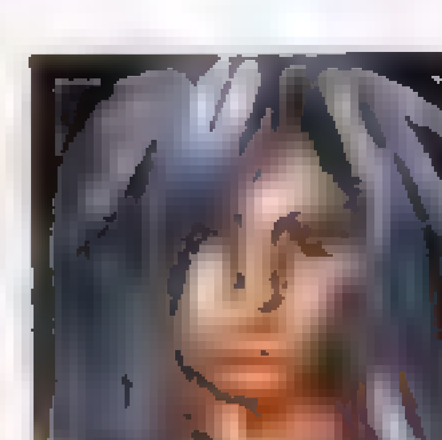

ウーナ

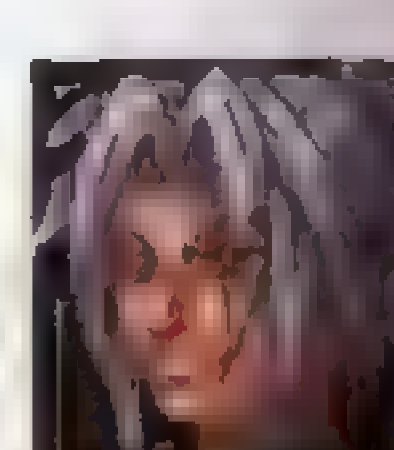

炎龍


オーチャ

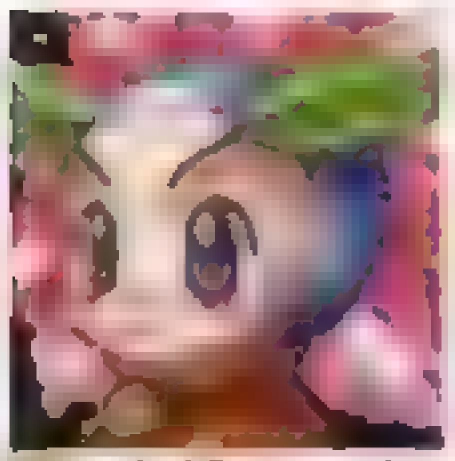

オーチャ(地獄)


オルハ


カーシュ


カーシュ(幼少時)

か


改良種フィオ


カブ夫


ガライ


キッド


キッド(笑い)


キノコ


ギャタラン


クレン


クレン(幼少時)


賢者

名称	種類	掲載ページ
海月海	マップ	424
グラビトン	エレメント（黒）	114
グラビトンボム	固有エレメント（敵）	191
グラブ	武器	226
暗闇	ステータス異常	89
グランド・スラム	ミニゲーム	50、204
グランドリーム	武器（スワロー）	219、284
グランドリオン	キーワード	242
クリア	エレメント（白）	112
グリーンアース	エレメント（緑）	109
グリーンプレート	防具	228
グリッド	システム（エレメント）	13、98
クリティカルヒット	システム（バトル）	94
グレイブサルト	固有エレメント	40、120
グレムリン	モンスター	170、200
グレン	キャラクター	37、442
黒	属性	90
黒いブローチ	アクセサリ	233
黒き風	団体	51
クロス・シークンス・バトル	システム	12
黒属性エレメント	エレメント	114
クロト	→現在の運命・クロト	
クロノ	システム	4??5
クロノクロス	エレメント（虹）	115
クロノクロス	キーアイテム	[illegible]
クロノ・クロス　宿命の交わる時		→#25
クロノ・トリガー	ゲーム	460
クロノポリス	→時間要塞　クロノポリス	
毛	素材	235
ケア	エレメント（青）	104
ケアラ	エレメント（青）	104
ケアレスト	エレメント（青）	104
ケヴィン	モンスター	170
劇場の剣	キーアイテム	238
月蝕	固有エレメント	117
月讃	固有エレメント	117
月刃	固有エレメント	117
ゲッツ	キャラクター	73
ゲットソウル	エレメント（黒）	114
ケミカルヘイズ	固有エレメント	120
現在の運命・クロト	マップ	413
原始のリズム	固有エレメント（敵）	189
ケンシャ	モンスター	168
賢者	キャラクター	72
賢者のシオマネキ	キーアイテム	248
攻撃	システム（バトル）	88
攻撃系	システム（エレメント）	99
攻撃力	能力値	84
抗魔	能力値	84
高密度ビーム	固有エレメント（敵）	189
こうら	素材	235
こうらのドレス	防具	229
黄龍神の祈り	キーアイテム	239
氷の息	キーアイテム	237

名称	種類	掲載ページ
氷の刻	固有エレメント（敵）	188
ゴールド	システム	208
ゴーレム	エレメント（黄）	111
凹ゴーレム	エレメント（黄）	111
刻印	固有エレメント（敵）	191
黒翼	固有エレメント（敵）	191
黒龍	モンスター	177
黒龍神の祈り	キーアイテム	239
コクル	モンスター	184
心の色	固有エレメント（敵）	191
コドモ大トカゲ	モンスター	149、192
ゴブルム	モンスター	159、196
小虫特攻	固有エレメント（敵）	188
小虫乱舞	固有エレメント（敵）	188
コメット	エレメント（白）	112
コメットビーム	固有エレメント	122
子モンスター	キャラクター	2??1
固有エレメント	[illegible]	101、116、451
固有レベル	[illegible]	98
古龍の砦	マップ	372
古龍の砦　古の龍たちが夢の跡		→#11
コルチャ	キャラクター	34
ゴンシー	キャラクター	73
ゴンジッチ	キーワード	304
コンパス・ルーレット	ミニゲーム	2??8、445
混乱	ステータス異常	89

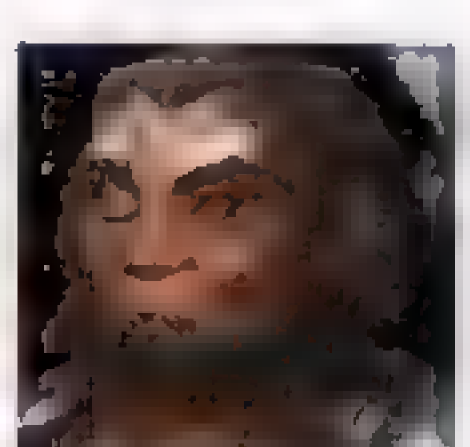
さ

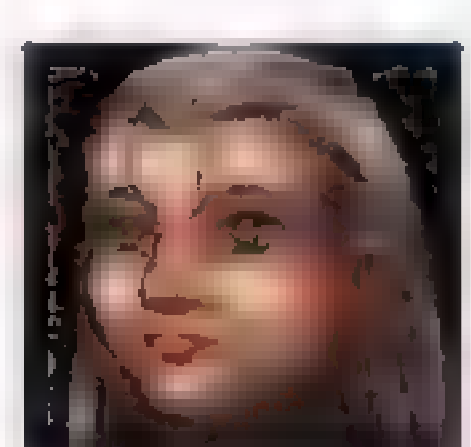
名称	種類	掲載ページ
サーシェント	モンスター	157、195
サーチスコープ	アクセサリ	231
サードアイ	アクセサリ	231
サイトステップ	モンスター	174、2??
催眠	固有エレメント（敵）	191
サイラスパンチ	固有エレメント	33、118
ザッパ	キャラクター	49
ザッパのかみさん	キャラクター	73
ザッパの弟子	キャラクター	73
SABLOW	モンスター	1??
サメの歯のお守り	キーアイテム	236
サラマンダ	エレメント（赤）	107
酸性ガス	固有エレメント（敵）	190
サンダーバレー	エレメント（黄）	110
凹サンダーバレー	エレメント（黄）	111
3大イベント	シナリオ	284
三段蹴り	固有エレメント	126
サンドラ	モンスター	146、192
3人技		→連携技
サンフェイサー	モンスター	1??6
三連斬り	固有エレメント（敵）	190
三連殺	固有エレメント（敵）	190
三連打	固有エレメント（敵）	189
シアース	モンスター	169
シースワロー	武器（スワロー）	213
シーニアス	エレメント（黒）	114

名称	種類	掲載ページ
Gフロッグ	エレメント（青）	[illegible]
凹Gフロッグ	エレメント（青）	[illegible]
シェネフル	モンスター	[illegible]
ジェリーキング	モンスター	[illegible]
シェルフィッシュ	[illegible]	[illegible]
死炎山	マップ	[illegible]
シ・エンド	エレメント（黒）	[illegible]
死海	マップ	[illegible]
死海跡	マップ	[illegible]
死海　神に見捨てられた地にて		[illegible]
時間	[illegible]	[illegible]
時間要塞　クロノポリス	マップ	[illegible]
次元の狭間	マップ	[illegible]
次元の狭間	[illegible]	[illegible]
次元の狭間　さまよえる魂たちよ		[illegible]
次元のゆらぎ	キーワード	[illegible]
地獄の料理長	キャラクター	[illegible]
地獄乱舞	固有エレメント	[illegible]
試作時間変速器	キーアイテム	[illegible]
試作テレシフター	キーアイテム	[illegible]
刺死炎舞	固有エレメント	[illegible]
死貫	固有エレメント（敵）	[illegible]
下取り	[illegible]	[illegible]
じたんだ	固有エレメント	[illegible]
しっかりした骨盤	キーアイテム	[illegible]
6HIT	固有エレメント（敵）	[illegible]
しっぷのぼうし	[illegible]	[illegible]
しっぽたつまき	固有エレメント	[illegible]
四天王	[illegible]	[illegible]
自動使用	システム	[illegible]
シニー	エレメント（黒）	[illegible]
死の門	マップ	[illegible]
自爆	固有エレメント（敵）	[illegible]
姉妹連拳	固有エレメント	[illegible]
#1	[illegible]	[illegible]
#2	[illegible]	[illegible]
#3	[illegible]	[illegible]
#4	[illegible]	[illegible]
#5	[illegible]	[illegible]
#6	[illegible]	[illegible]
#7	[illegible]	[illegible]
#8	[illegible]	[illegible]
#9	[illegible]	[illegible]
#10	[illegible]	[illegible]
#11	[illegible]	[illegible]
#12	[illegible]	[illegible]
#13	[illegible]	[illegible]
#14	[illegible]	[illegible]
#15	[illegible]	[illegible]
#16	[illegible]	[illegible]
#17	[illegible]	[illegible]
#18	[illegible]	[illegible]
#19	[illegible]	[illegible]
#20	[illegible]	[illegible]
#21	[illegible]	[illegible]


黒龍

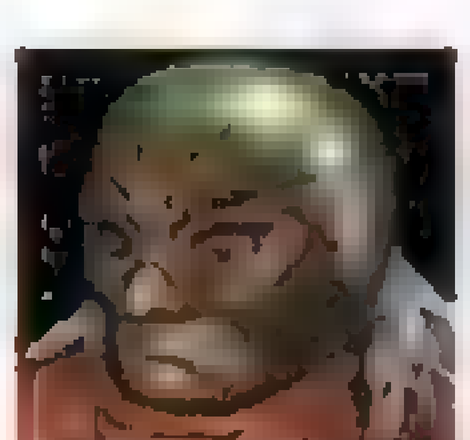

コルチャ

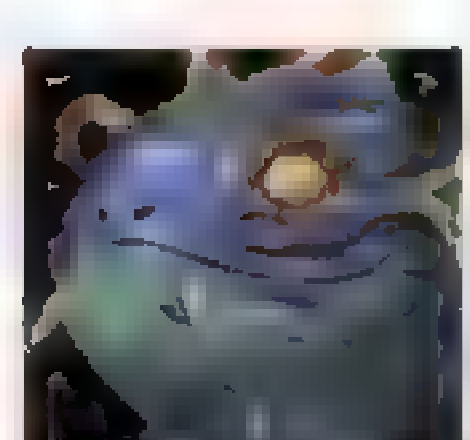

ザッパ

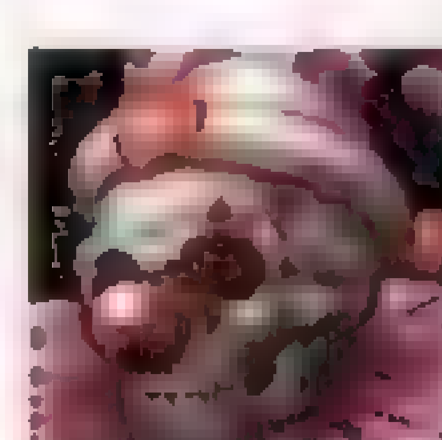

ザッパのかみさん


蛇骨大佐


ジャネス


ジルベルト


水龍


スカール


スティーナ

名称	種類	掲載ページ
#22	シナリオ	277
#23	シナリオ	280
#24	シナリオ	283
#25	シナリオ	286
#26	シナリオ	288
シャイニング	固有エレメント	116
シャイレイター	固有エレメント	63、125
弱攻撃	システム(バトル)	93、94
蛇骨館	マップ	332
蛇骨館・崖	マップ	330
蛇骨館 過去への鍵をもとめて		→#6
蛇骨館のカギ	キーアイテム	237
蛇骨館ふたたび! 囚われの龍		→#20
蛇骨大剣	武器(ソード)	221
蛇骨大佐	キャラクター	61
蛇骨大佐	モンスター	167
蛇骨団旗	固有エレメント	61、124
蛇骨まんじゅう	名物	[illegible]
シャトー	固有エレメント(敵)	191
ジャネス	キャラクター	56
しゃれこうべ	キーアイテム	236
シャンプスロー	固有エレメント	121
呪医	キャラクター	73
銃剣殺法	固有エレメント(敵)	189
銃剣殺法改	固有エレメント(敵)	189
シューティング	エレメント(白)	112
修理	連携技(敵)	191
重力斬	固有エレメント	124
シュガール	キャラクター	71
シュガール	モンスター	150
シュカタックル	固有エレメント(敵)	189
守護星神	キャラクター	122
種子	素材	235
出血多量ダメージ	システム(バトル)	473
呪舞	固有エレメント	117
召喚エレメント	システム(エレメント)	100
召喚エレメント使用条件	システム(エレメント)	86
上級魔剣士の証	アクセサリ	194、234
昇天	固有エレメント	46、127
消費エレメント	システム(エレメント)	99
初期形態		→[illegible]
ショックノイズ	固有エレメント	32、118
ショット	武器	225
シルバーガン	武器(ショット)	222
シルヘルト	キャラクター	40
白	属性	90
白い詩集	キーアイテム	237
白いブローチ	アクセサリ	233
白属性エレメント	エレメント	112
進化	システム(キャラクター)	44、[illegible]
真気波	固有エレメント	[illegible]
真空刃	固有エレメント	124
真実の扉	シナリオ	264
神獣形態		→[illegible]
シンシルクス	モンスター	183、[illegible]

名称	種類	掲載ページ
真の勇者3点セット	システム(アイテム)	451
シンプルライン	フレーム	240
シンボル	[illegible]	[illegible]、144、[illegible]
真龍剣	連携技	128
水撃の調べ	固有エレメント	67、123
酔拳	固有エレメント	126
睡眠	ステータス異常	89
水龍	モンスター	174
水龍の島	マップ	364
水龍の島へ 何処に眠る真の竜		→#10
水龍の島をトワッフが襲撃するイベント	シナリオ	260
スカール	キャラクター	41
スカイアロー	固有エレメント	116
スカイフレーム	モンスター	168、199
スカルノ	モンスター	153
スコッポ	モンスター	163、197
スタープラチナ	固有エレメント	122
スタイルコピー	固有エレメント	[illegible]、142、145
スタミナ	システム(バトル)	92
スタミナ回復力	能力値	84
スタミナベルト	アクセサリー	232
スタミナリング	アクセサリ	232
スティーナ	キャラクター	68
スティール	固有エレメント	116
ステイシー	モンスター	170、200
ステーションパス	キーアイテム	238
ステータス異常	システム(バトル)	84
ステータス画面	システム	455
ストンピング	固有エレメント	125
スネークオーブ	フレーム	240
スネフ	キャラクター	55
スパイス	固有エレメント	123
スパイラルレイ	固有エレメント	122
スピンアタック	固有エレメント	125
スピンキック	固有エレメント	120
スプリガン	キャラクター	47
スヘッキオ	キャラクター	437
すべての夢みるものたちのために		→#26
スミススピン	固有エレメント	121
スラッシュ	キャラクター	32
スラッシュ・ルート	シナリオ	249
スリップ	エレメント(青)	105
スワロー	武器	219
正確さ	能力値	84
聖獣形態		→[illegible]
成長	システム(バトル)	86
性別	システム(キャラクター)	144
生命の輝き	キーアイテム	237
聖龍剣	固有エレメント(敵)	191
青龍神の祈り	キーアイテム	239
セインツ	エレメント(白)	113
セーブアイコン	システム	459
世界のへそ	シナリオ	277
世界のへそ	マップ	404

名称	種類	掲載ページ
赤龍神の祈り	キーアイテム	239
セクシーアイズ	固有エレメント	125
ゼット斬り	連携技	129
絶版医学解体新書	キーアイテム	238
セブンスター	モンスター	159
セリフ自動生成	システム	76
セルジュ	キャラクター	20
ゼルベス	キャラクター	73
ゼルベス		→海上歓楽街・ゼルベス
SELECTボタン	システム(バトル)	452
ゼロエターナル	固有エレメント	116
全員アタック	連携技(敵)	191
センスティブ	エレメント(白)	113
センティ	モンスター	161
先天属性	システム(バトル)	90、130
先天属性限定	システム(エレメント)	99
先天属性変化	固有エレメント(敵)	188
戦闘不能	ステータス異常	89
専用武器	システム(アイテム)	282
戦利品	システム(モンスター)	146
ゾア	キャラクター	64、471
ゾア	モンスター	155
ソイソー	モンスター	187、203
ソイソー刀	武器(ソード)	222、242
ゾウイカスミのパスタ	名物	41
操作キャラクター	システム(キャラクター)	18
装備	システム(アイテム)	208
ソード	武器	221
ソードスタッブ	固有エレメント	119
ソードストーム	連携技	128
ソードソニック	固有エレメント	119
ソードソニック	固有エレメント(敵)	191
ソードボックス	固有エレメント	123
ソーヘブン	固有エレメント	118
属性	システム(バトル)	90、130
創転炎舞	固有エレメント	117
素材	システム(アイテム)	[illegible]
ソニア	エレメント(緑)	109
ソニア	エレメント(緑)	109
そよ風のマント	防具	229
ソルアタック	固有エレメント(敵)	188
ソルトン	キャラクター	71
ソルトン	モンスター	150
ゾンビ	モンスタータイプ	144
ゾンビファイ	モンスター	162、192

た

名称	種類	掲載ページ
ダークエナジー	固有エレメント(敵)	191
ダークスパーク	連携技	128
ダークセルジュ	キャラクター	21
ダークセルジュ	モンスター	179
ダークバースト	固有エレメント	59、124
体当たり	固有エレメント	127、439
体当たり	固有エレメント(敵)	189

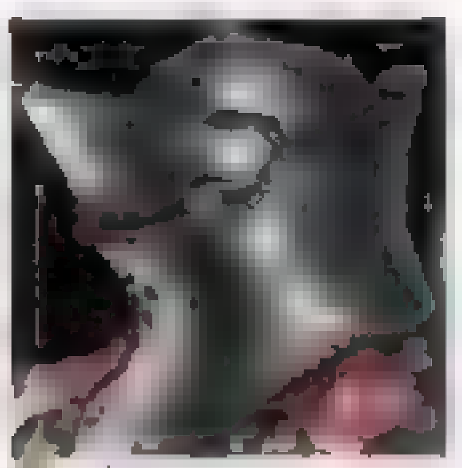

スネフ


スプリガン


スラッシュ


セルジュ


セルジュ(暗黒)


ゾア

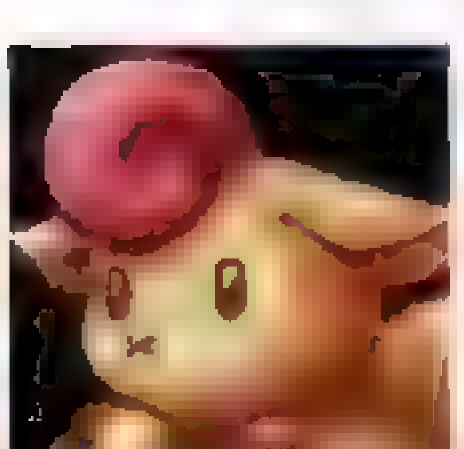

ダークセルジュ

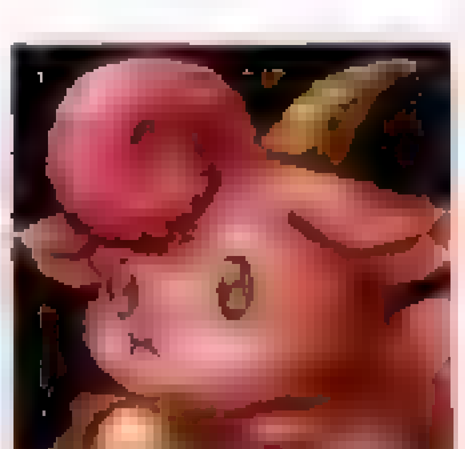

タリオ

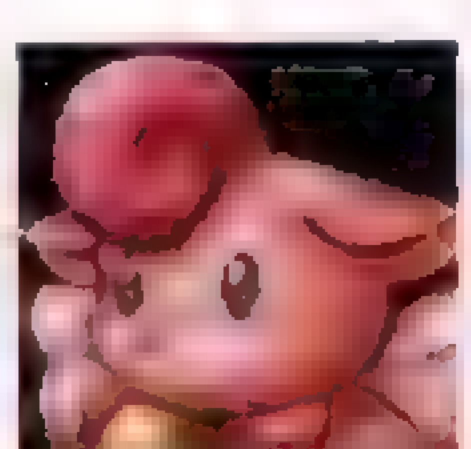

タリオ(幼少時)

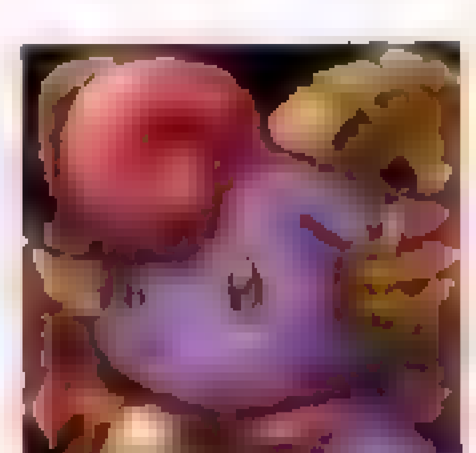

ツクヨミ

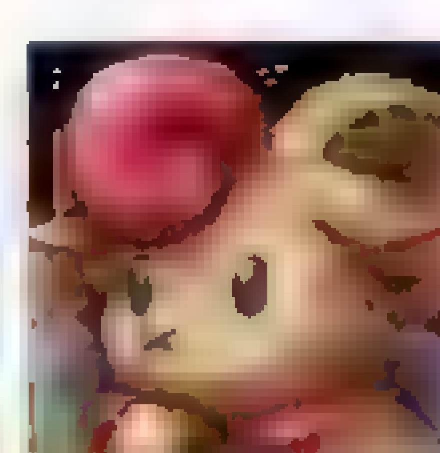
な

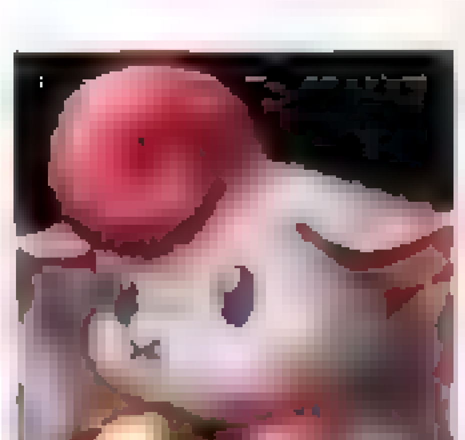

ツマル(初期形態)

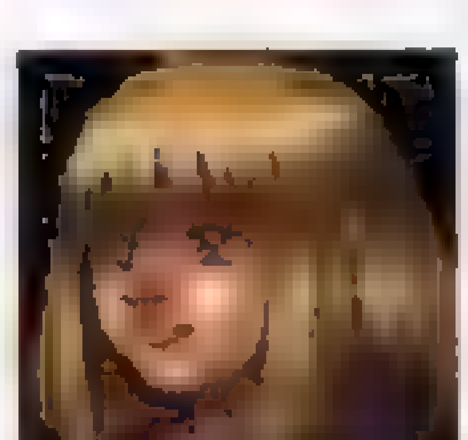

ツマル(悪魔形態)


ツマル(天使形態)


ツマル(魔獣形態)


ツマル(聖獣形態)


ツマル(神獣形態)


ティア


ディレア


天龍

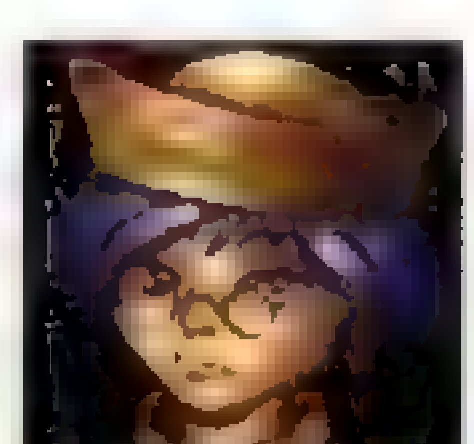

時の預言者

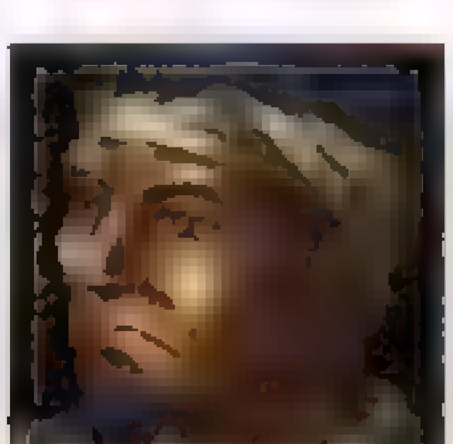

時を喰らうもの

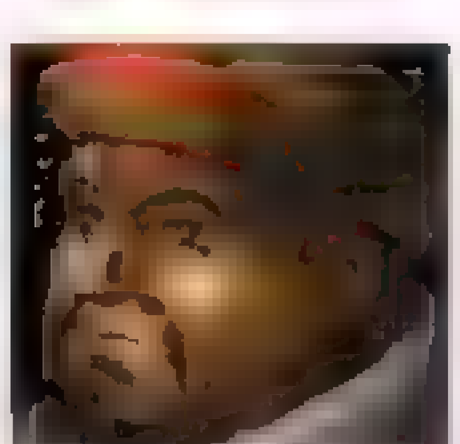

ドク

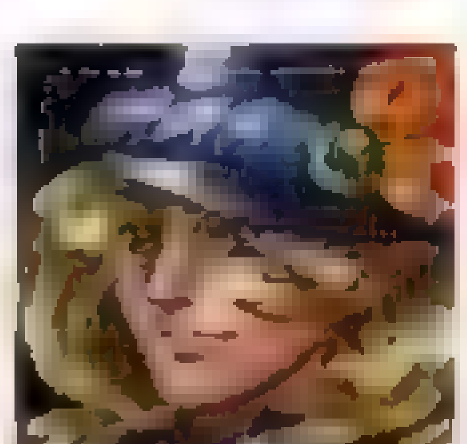

土龍

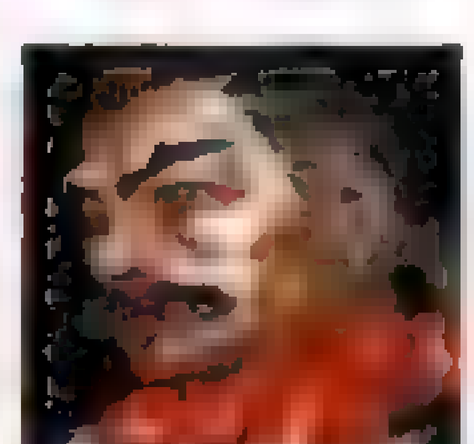

ドワッフ長

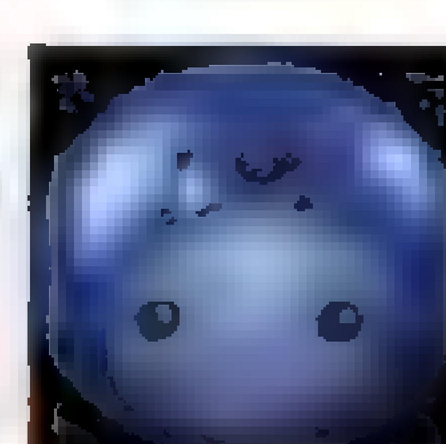

バンクリフ


バンクリフの父(H)


バンクリフの父(A)


ピエール


ファルガ


星の子

名称	種類	掲載ページ
ブラックプレート	防具	228
ブラックホール	エレメント(黒)	114
[↓]ブラックホール	エレメント(黒)	115
フラッド	エレメント(青)	104
[↓]フラッド	エレメント(青)	105
フラメンコ	連携技	129
フラワーロッド	武器(ロッド)	221
フリーズ	エレメント(青)	104
フリーズビート	固有エレメント	118
フリクション	エレメント(黒)	114
[↓]フリクション	エレメント(黒)	115
プリズムアクス	武器(アクス)	223
プリズムガン	武器(ガン)	222
プリズムグラブ	武器(グラブ)	227
プリズムショット	武器(ショット)	225
プリズムスワロー	武器(スワロー)	219
プリズムソード	武器(ソード)	221
プリズムダガー	武器(ダガー)	220
プリズムピック	武器(ピック)	223
プリズムフライ	武器(フライ)	225
プリズムベスト	防具	227
プリズムメイル	防具	228
プリズムメット	アクセサリー	230
プリズムルアー	武器(ルアー)	224
プリズムロッド	武器(ロッド)	221
ブルーアース	エレメント(青)	105
ブループレート	防具	228
ふるき大地の果実	キーアイテム	238
フルショット	固有エレメント	51、122
フレーム	システム	208、240
ブレス	固有エレメント(敵)	189
ブレスウイング	固有エレメント	122
ブロンズアクス	武器(アクス)	223
ブロンズグラブ	武器(グラブ)	226
ブロンズショット	武器(ショット)	225
ブロンズスワロー	武器(スワロー)	219
ブロンズソード	武器(ソード)	221
ブロンズダガー	武器(ダガー)	219
ブロンズピック	武器(ピック)	222
ブロンズベスト	防具	227
ブロンズメイル	防具	228
ブロンズメット	アクセサリー	229
ブロンズルアー	武器(ルアー)	224
ブロンズロッド	武器(ロッド)	220
分解	システム(アイテム)	209
ふん投げ	固有エレメント(敵)	189
憤怒	固有エレメント(敵)	189
ペーパードール	モンスター	165、198
ペーパームーン	固有エレメント(敵)	190
ヘケランの骨	キーアイテム	236、241
べたぬり	固有エレメント	121
ヘッドサーベル	固有エレメント	124
ヘッドバット	固有エレメント	118
ヘビィブロー	エレメント(黒)	114
ベリル	モンスター	180

名称	種類	掲載ページ
ヘルプラント	エレメント(緑)	108
[↓]ヘルプラント	エレメント(緑)	109
防御	システム(バトル)	96
防御力	能力値	84
防具	システム(アイテム)	208、227
訪問者	エレメント(黒)	115
[↓]訪問者	エレメント(黒)	115
ポーション	エレメント(黒)	114
HOME WORLD	マップ	4
ホーリー	エレメント(白)	112
[↓]ホーリー	エレメント(白)	113
ホーリーブレス	固有エレメント(敵)	191
ホーリーライト	エレメント(白)	112
ボーンアクス	武器(アクス)	223
ボーングラブ	武器(グラブ)	226
ボーンソード	武器(ソード)	221
ボーンダガー	武器(ダガー)	219
ボーンピック	武器(ピック)	222
ボーンブレイク	固有エレメント	120
ボーンベスト	防具	227
ボーンメイル	防具	228
ボーンメット	アクセサリー	229
ボーンロッド	武器(ロッド)	220
ボクスキッズ	モンスター	156
ボクスリブス	モンスター	156
ポコタン		→シュガール
星色のお守り袋	キーアイテム	237
ほしくずのマント	防具	229
星のおみやげ	フレーム	240
星のかけら	アクセサリー	233
星のかけら	キーアイテム	238
星の子	キャラクター	54
星の塔	マップ	426
星の塔へ　時の木霊に縛られて		→#24
ポシュル	キャラクター	29
補助系	システム(エレメント)	99
ボディーブレス	固有エレメント(敵)	190
ボディブレス	固有エレメント(敵)	190
骨	素材	234
骨のターナー	武器(家庭用品)	226
骨太なろっ骨	キーアイテム	236
炎のお守り	アクセサリー	233
炎の剣	固有エレメント(敵)	189
炎のノック	連携技(敵)	191
ホブルム	モンスター	159、196
ボマー	エレメント(赤)	106
ボム	モンスター	177、453
ボム投げ	固有エレメント(敵)	190
ポヨシュルー	固有エレメント	117
ボルクルス	モンスター	154
ボルケーノ	エレメント(赤)	106
[↓]ボルケーノ	エレメント(赤)	107
ホルベットス	キーワード	304
滅びの塔	マップ	399
ホワイトプレート	防具	228

名称	種類	掲載ページ
ホワイトブレス	固有エレメント(敵)	191

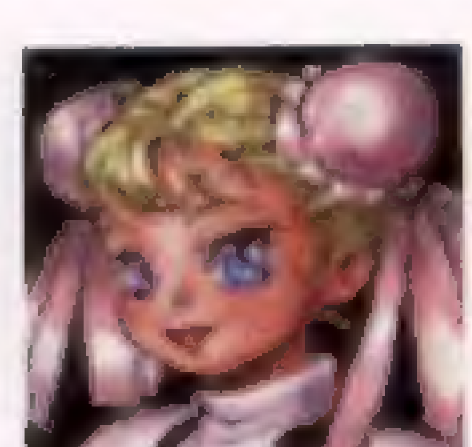
ま

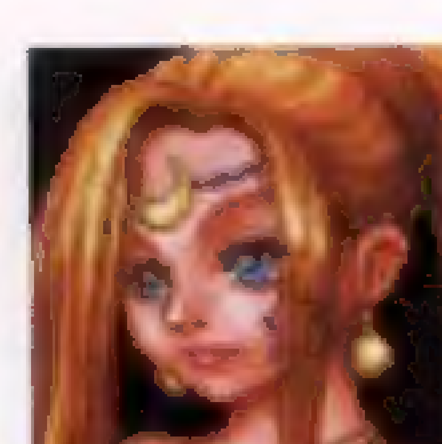
名称	種類	掲載ページ
マーク	モンスター	180、202
マージ	キャラクター	71
魔剣士	システム(バトル)	134
マザーズレイジ	固有エレメント	119
マジカル・ドリーマーズ	団体	32、66、75、443
マジックアイ	固有エレメント(敵)	190
マジックシール	アクセサリー	231
マジックポット	モンスター	156、195
マジックリング	アクセサリー	231
[illegible]		→ツマル
マシンナリー	モンスター	148、198
マスターハンマー	武器(ハンマー)	224
魔族	モンスタータイプ	144
まっすぐな背骨	キーアイテム	236
マツリもの	モンスター	171
マナコール	エレメント(白)	113
マナフィーブル	エレメント(黒)	114
マネキン	モンスター	170
マブーレ	マップ	384
マブーレ　人外の者たちの村にて		→#16
[H]マブーレを解放させるルート	シナリオ	269、278
[H]マブーレを放置するルート	シナリオ	269、278
魔法攻撃	システム(バトル)	88
魔法攻撃力	能力値	84
魔法防御力	能力値	84
ママチャ	キャラクター	35
豆鉄砲	固有エレメント(敵)	190
マヨネー	モンスター	187、203
マヨネーのブラ	アクセサリー	230、242
マリード	エレメント(赤)	107
[↓]マリード	エレメント(赤)	107
魔力	能力値	84
マルチェラ	キャラクター	65
マルチェラ	モンスター	158
マルチエンディング	システム	438
マルロザリー	モンスター	160、197
ミイ	キャラクター	73
身軽さ	能力値	84
身代わりの護符	キーアイテム	239
ミキ	キャラクター	66
ミケ	キャラクター	457
ミゲル	キャラクター	71
ミゲル	モンスター	171
ミサイル	固有エレメント(敵)	189
ミズコア	モンスター	182
水鉄砲	固有エレメント(敵)	189
ミステリクック	固有エレメント	123
ミスリルアクス	武器(アクス)	223
ミスリル銀	素材	235
ミスリルグラブ	武器(グラブ)	226
ミスリルショット	武器(ショット)	225


ポシュル

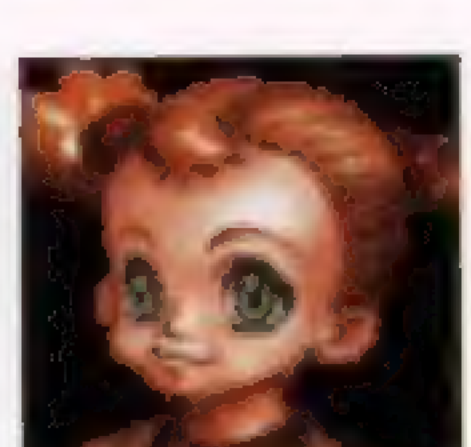

マージ


ママチャ


マルチェラ


ミキ


ミゲル


メル


ヤマネコ


ラズリー


ラッキーダン


ラディウス


リーア


リサ


リデル


龍の子


緑龍


ルチアナ


レナ


ロゼッタ


ワヅキ

クロノ・クロス　アルティマニア
S T A F F

出版・編集　**株式会社デジキューブ**
垣貫真和　(Editor in Chief)
増井　荒　(Editor)
染谷知孝　(Editorial Staff)
内海一秀　(Editorial Staff)
越塚正典　(Editorial Staff)
吉村由美　(Editorial Staff)
原田のぞみ　(Scheduling Assistant)
中村寛文　(Product Manager)

企画・構成・執筆　**株式会社スタジオベントスタッフ**
山下　章　(Director／Interview Part)
大出綾太　(Sub-Director／Guidance／Secret 96)
山中直樹　(Battle&Element／Secret 96／Monster Support)
板場利光　(Map／Character Support)
小石朋仁　(Scenario／Secret 96／Character Support)
加藤義文　(Monster)
中村京子　(Item／Monster Support)
神崎理緒　(Map)
渡辺和歳　(Scenario／Secret 96)
大野優子　(Character／Prologue／Scenario Analysis)
山田真也　(Element／Secret 96／Monster Support)
片平鍾瀛　(World Map／Character Support)
大出啓太　(Monster Support／Character Support)
原田雅人　(Monster Support)
白川大輔　(Editorial Support)

デザイン　**株式会社エストール**
福永将行　(Art Director/Designer)
大澤雄一　(DTP)

撮影　真名子

協力　**株式会社スクウェア**
『クロノ・クロス』開発チーム

監修　**株式会社スクウェア**
伊藤幸正
倉地寿実



発　行　2000年 1月27日　初版
2001年 6月29日　10刷
発行人　染野正道
編集人　宮崎秀規

発行所　株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7恵比寿イーストビル
TEL 03-3444-5765
FAX 03-3444-5940

印　刷　凸版印刷株式会社

ISBN4-925075-73-X C0076

ISBN4-925075-73-X
C0076 ¥1500E
9784925075732
1920076015007

SQUARESOFT

DigiCube 株式会社デジキューブ 定価(本体1,500円+税)